D&D
Классы мультивселенной D&D
DUNGEONS & DRAGONS

В данном документе собраны все на данный момент вышедние Классы, заклинания, черты и создания, которые можно обнаружить в оффициальных изданиях 5й редакции DnD, за исключением приключений. Так же использованны последние эрраты.

В документе используются следующие сокращения:

AI Acquistions Incorporated
DMG - Dungeon Master's Guide
EGW - Explorer's Guiket to Wilkemount
ERLW - Eberron: Rising From The Last War
GGR - Guilkmasters' Guide to Ravnica
MM - Monster Manual
MOT - Mystic Odysseys of Theros
MTF - Mordenkainen's Tome of Foes
PHB - Players Handbook
SCAG - Sword Coast Adventurer's Guide
VGM - Volo's Guide to Monsters
XGE - Xanathar's Guide to Everything
TCE - Tasha's Cauldron of Everything

Умения и способности отмеченные цветом были взяты из TCE, перед их использование мпроконсультируйтесь со своим МП, так как для их использования необходимо одобрение МП.

В данном документе используется неоффициальный перевод Фэнтези студии PHantom, переводы Торговца сказками, Dungeons & Dragons для всех и немного личного перевода.
Верстка: https://vk.com/wolfix696

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

СОДЕРЖАНИЕ

Бард....7
Коллегия знаний (PHB)....15
Коллегия мечей (XGE)....16
Коллегия очарования (XGE)....17
Коллегия шёпотов (XGE)....18
Коллегия красноречия (TCE)....20
Коллегия созидания (TCE)....21

Варвар....23
Путь берсерка (PHB)....28
Путь тотемного воина (PHB)....29
Путь буревестника (XGE)....30
Путь предка-хранителя (XGE)....32
Путь фанатика (XGE)....33
Путь бушующего в бою (SCAG)....34
Путь дикой магии (TCE)....35
Путь зверя (TCE)....37

Воин....39
Мастер боевых искусств (PHB)....45
Мистический рыцарь (PHB)....47
Чемпион (PHB)....49
Кавалерист (XGE)....49
Мистический лучник (XGE)....51
Самурай (XGE)....53
Рыцарь Пурпурного Дракона (Баннерет) (SCAG)....54
Рыцарь Эхо (EGW)....55
Пси-воин (TCE)....56
Рунный рыцарь (TCE)....57

Волшебник....60
Школа воплощения (PHB)....65
Школа вызова (PHB)....66
Школа иллюзии (PHB)....67
Школа некромантии (PHB)....68
Школа ограждения (PHB)....69
Школа очарования (PHB)....70
Школа преобразования (PHB)....71
Школа прорицания (PHB)....72
Военная магия (XGE)....73
Песнь Клинка (TCE)....74
Хрономаг (EGW)....75
Гравитург (EGW)....76
Орден писцов (TCE)....77

Друид....79
Круг земли (PHB)....85
Круг луны (PHB)....87
Круг пастыря (XGE)....88
Круг снов (XGE)....89
Круг спор (TCE)....90
Круг звёзд (TCE)....92
Круг Дикого огня (TCE)....93

Жрец....98
Домен бури (PHB)....105
Домен войны (PHB)....106
Домен жизни (PHB)....107
Домен знания (PHB)....108
Домен обмана (PHB)....109
Домен природы (PHB)....110
Домен света (PHB)....111
Домен кузни (XGE)....112
Домен упокоения (XGE)....113
Домен порядка (TCE)....114
Домен смерти (DMG)....116
Домен магии (SCAG)....117
Домен сумерек (TCE)....118
Домен мира (TCE)....119

Изобретатель....121
Алхимик (TCE)....125
Артиллерист (TCE)....127
Боевой кузнец (TCE)....128
Бронник (TCE)....130

Колдун....136
Архифея (PHB)....143
Исчадие (PHB)....144
Великий древний (PHB)....145
Бессмертные (SCAG)....146
Ведьмовской клинок (XGE)....147
Небожитель (XGE)....149
Гений (TCE)....150
Бездонный (TCE)....152

Монах....159
Путь открытой ладони (PHB)....166
Путь тени (PHB)....167
Путь четырёх стихий (PHB)....167
Путь кенсэя (XGE)....169
Путь пьяного мастера (XGE)....170
Путь долгой смерти (SCAG)....171
Путь солнечной души (SCAG)....172
Путь милосердия (TCE)....173
Путь астрального тела (TCE)....174

Паладин....176
Клятва преданности (PHB)....184
Клятва Древних (PHB)....185
Клятва мести (PHB)....186
Клятва искупления (XGE)....187
Клятва покорения (XGE)....189
Клятва Короны (SCAG)....190
Клятва славы (TCE)....191
Клятва Хранителей (TCE)....192
Клятвопреступник (DMG)....194

Плут....196
Вор (PHB)....201
Убийца (PHB)....202
Мистический ловкач (PHB)....203
Дуэлянт (XGE)....204
Комбинатор (XGE)....205
Скаут (XGE)....206
Сыщик (XGE)....206
Фантом (TCE)....208
Клинок души (TCE)....209

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Следопыт 211
Охотник (PHB) 219
Повелитель зверей (PHB) 220
Странник горизонта (XGE) 222
Сумрачный охотник (XGE) 223
Убийца монстров (XGE) 224
Странник фей (TCE) 225
Хранитель роя (TCE) 226
Чародей 228
Наследие драконьей крови (PHB) 235
Дикая магия (PHB) 236
Божественная душа (XGE) 239
Теневая магия (XGE) 240
Штормовое колдовство (XGE) 241
Аберрантный разум (TCE) 243
Заводная душа (TCE) 245
Индивидуальные опции 247
Мультиклассирование 247
Черты 249
Заклинания 260
Описание заклинаний 267
Заговоры 267
1 Уровень 276
2 Уровень 294
3 Уровень 316
4 Уровень 338
5 Уровень 355
6 Уровень 377
7 Уровень 394
8 Уровень 405
9 Уровень 413
Бестиарий 423
Дикие облики и питомцы следопыта 423
Фамильяры 458
Фамильяры колдуна 461
Бестиарий для заклинателей 464
Конструкт 464
Растения 464
Нежить 464
Феи 466
Элементали 489
Небожители 504
Демоны (исчадия) 508
Дьяволы (исчадия) 520
Скакуны паладина 531
Обычные скакуны 531
Высшие скакуны 532

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Классовые особенности

Класс	Описание	Кость Хитов	Основная характеристика	Владение спасбросками	Владение доспехами и оружием
Бард	Вдохновляющий заклинатель, черпающий мощь в музыке созидания	к8	Харизма	Ловкость и Харизма	Лёгкие доспехи, простое оружие, длинные мечи, короткие мечи, рапиры, ручные арбалеты
Варвар	Свирепый воин, способный впадать в боевую ярость	к12	Сила	Сила и Телосложение	Лёгкие и средние доспехи, щиты, простое и воинское оружие
Воин	Мастер сражения, опытный во владении различным оружием и доспехами	к10	Сила или Ловкость	Сила и Телосложение	Все доспехи, щиты, простое и воинское оружие
Волшебник	Учёный заклинатель, способный манипулировать структурой реальности	к6	Интеллект	Интеллект и Мудрость	Боевые посохи, дротики, кинжалы, лёгкие арбалеты, пращи
Друид	Проповедник Старой Веры, владеющий силами природы — лунным светом и ростом растений, огнём и молнией, и принимающий облик животных	к8	Мудрость	Интеллект и Мудрость	Лёгкие и средние доспехи (неметаллические), щиты (неметаллические), боевые посохи, булавы, дротики, дубинки, кинжалы, копья, метательные копья, пращи, серпы, скимитары
Жрец	Священнослужитель - заступник, владеющий божественной магией и состоящий на службе высших сил	к8	Мудрость	Мудрость и Харизма	Лёгкие и средние доспехи, щиты, простое оружие
Изобретатель	Мастера раскрытия магических свойств в повседневных предметах. Они видят магию как сложную систему, которая требует расшифровки и контролирования.	к8	Интеллект	Телосложение и Интеллект	Легкие доспехи, средние доспехи, щиты, Легкие доспехи, средние доспехи, щиты
Колдун	Обладатель магии, полученной посредством сделки с экстрапланарной сущностью	к8	Харизма	Мудрость и Харизма	Лёгкие доспехи, простое оружие
Монах	Мастер боевых искусств, использующий мощь тела в поисках физического и духовного совершенства	к8	Ловкость и Мудрость	Сила и Ловкость	Простое оружие, короткие мечи
Паладин	Святой воин, связанный духовным обетом	к10	Сила и Харизма	Мудрость и Харизма	Все доспехи, щиты, простое и воинское оружие
Плут	Мошенник, который использует хитрость и обман, чтобы одолеть препятствия и противников	к8	Ловкость	Ловкость и Интеллект	Лёгкие доспехи, простое оружие, длинные мечи, короткие мечи, рапиры, ручные арбалеты
Следопыт	Воитель, использующий боевое искусство и магию природы для борьбы с угрозами на окраинах цивилизации	к10	Ловкость и Мудрость	Сила и Ловкость	Лёгкие и средние доспехи, щиты, простое и воинское оружие
Чародей	Заклинатель, черпающий магию в себе, получив её в дар или как наследие	к6	Харизма	Телосложение и Харизма	Боевые посохи, дротики, кинжалы, лёгкие арбалеты, пращи

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Опциональное правило создания персонажа (TCE)

Когда вы создаете своего персонажа, у вас есть множество опций в Книге Игрока, чтобы создать такого искателя приключений, какого вы захотите. Эта глава добавляет к ним дополнительные опции, позволяя реализовать еще больше концепций персонажей. Если вы объедините эти возможности с возможностями, описанными в «Руководстве Занатара обо Всём», то у ваших персонажей появятся безграничные возможности.

На 1-м уровне вы выбираете различные аспекты вашего персонажа, в том числе очки характеристик, расу, класс и предысторию. Вместе эти элементы помогают нарисовать картину происхождения вашего персонажа и дают вам возможность создавать множество различных типов персонажей. Несмотря на эту универсальность, типичная раса персонажей в D&D включает в себя мало или вообще не включает в себя выбора - недостаток, который может затруднить реализацию определенных концепций персонажа. Следующие подразделы добавляют возможность выбора в расе персонажа, позволяя вам настраивать очки характеристик, языки и определенные владения в соответствии с происхождением, которое вы задумали для своего персонажа. Раса персонажа в игре отображает фентезийный вид вашего персонажа, в сочетании с определенными культурными особенностями. Следующие варианты выходят за рамки этих особенностей, чтобы проложить путь для по-настоящему уникальных персонажей.

Изменение навыка

Иногда вы выбираете владение навыком, который в конечном итоге оказывается не очень полезным в кампании или который больше не подходит для истории вашего персонажа. В этих случаях поговорите с вашим МП о замене этого навыка на другой навык, предлагаемый вашим классом на 1-м уровне. Удобным моментом для такого изменения будет получение уровня, который дает вам Увеличение характеристик, что свидетельствует о том, что ваш персонаж потратил пару уровней на освоение нового навыка и позволил старому навыку атрофироваться.

Изменение вашего подкласса

Каждый класс персонажа включает в себя выбор подкласса на 1-м, 2-м или 3-м уровне. Подкласс представляет собой область специализации и предлагает различные классовые умения по мере повышения уровня. С одобрения МП вы можете сменить свой подкласс тогда, когда вы получаете новое умение подкласса. Если вы решите произвести эту замену, выберите другой подкласс, который принадлежит вашему классу, и замените все ваши старые умения подкласса на умения нового подкласса, которые применяются к вашему новому уровню и ниже.

Время на тренировки

Чтобы сменить подкласс, ваш МП может потребовать от вас потратить время, для переквалификации, так как вы должны будете изучить методы новой специализации. Эта переквалификация требует количества дней, равного двукратному значению вашего нового уровня в классе; более высокий уровень предполагает необходимость в большем количестве времени для обучения.

МП может также потребовать финансовых расходов на обучение, магические реагенты или другие товары, необходимые для переквалификации. Стоимость, как правило, составляет 100 зм за каждый ваш новый уровень. Эти расходы могут сопровождаться каким-либо квестом. Например, чародею, который хочет стать Наследником Драконьей Крови, может потребоваться получить кровь, благословение или и то, и другое от древнего дракона.

Если вы решаете вернуться в подкласс, который у вас был ранее, вы освобождаетесь от финансовых расходов, а время, необходимое для перехода, сокращается вдвое.

Внезапные перемены

Иногда персонаж претерпевает драматические изменения в своих убеждениях и способностях. Когда персонаж переживает глубокую самореализацию или сталкивается с сущностью или местом, обладающим ошеломляющей силой, красотой или ужасом, МП может допустить немедленную смену подкласса. Вот несколько примеров:

- Паладин Клятвы Преданности не смог остановить демоническую орду от опустошения его родины. Проведя ночь в скорбной молитве, он встает на следующее утро с особенностями Клятвы Мести, готовый преследовать орду.
- Волшебник ложится спать под дубом, корни которого доходят до плана Фей. В своих снах он сталкивается с видениями множества возможных вариантов будущего. Когда он просыпается, особенности его подкласса сменяются особенностями Школы Прорицания.
- Жрица Домена Войны провела годы в конфликте с врагами своего храма. Но однажды она забредает на залитую солнцем поляну, где ее бог однажды пролил слезу милосердия над страданиями всего мира. Выпив из лугового ручья, жрица наполняется таким состраданием ко всем людям, что теперь она несет в себе силы Домена Жизни, готовая скорее исцелять, чем развязывать войну.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Бард

Музыка – это плод божественного древа, которое вибрирует словами созидания. Но вопрос, который я хочу вам задать, может ли бард спуститься к корням этого древа? Может ли кто-то прикоснуться к источнику этой силы? Ах, какую бы музыку это принесло в мир!

— Флетчер Данайриа, мастер бард

Напевая, и перебирая пальцами по старинному монументу, найденному в заброшенных руинах, полуэльфийка вобветшалом кожаном доспехе перебирает знания, мелькающие в её голове, вызывая силой магии, заключённой в песне, людей, которые построили этот монумент и загадочное предание, которое он изображает.

Суровый человеческий воин ритмично ударяет своим мечом плашмя о доспех, задавая темп своего военного распева, вдохновляя спутников на отвагу и героизм. Магия его песни укрепляет и подбадривает их.

Смеясь, и настраивая свою цитру, девушка гном накладывает тонкую магию на собравшихся дворян, гарантируя, что слова её спутников будут хорошо восприняты.

Неважно, кем является бард: учёным, скальдом или проходимцем; он плетёт магию из слов и музыки, вдохновляя союзников, деморализуя противников, манипулируя сознанием, создавая иллюзии, и даже исцеляя раны.

Музыка и магия

В мирах D&D слова и музыка это не просто колебания воздуха, тут они содержат в себе силу. И бард является мастером речей, песен, и волшебства, заложенного в них. Барды говорят, что вся мультивселенная была вызвана к существованию и сформирована словами, которые произнесли боги. И отражения этих первородных Слов Творения до сих пор звучат в космосе. Музыка бардов это попытка уловить эти отзвуки и тонко вплести их в свои заклинания.

Наиболее сильной чертой бардов является их исключительная разносторонность. Многие барды предпочитают держаться не на передовой в бою, используя свою магию для вдохновения союзников и препятствования противникам на расстоянии. Но барды способны защищать себя и в ближнем бою, при необходимости используя магию для укрепления своих клинков и доспехов. Их заклинания чаще предназначены для очарования и создания иллюзий, а не для создания явных разрушений. Они обладают обширными знаниями во множестве тематик и естественные способности, которые позволяют им делать хорошо практически всё. Барды становятся мастерами в тех талантах, к которым стремятся их умы, оттачивая их до совершенства, от музыкальных выступлений до эзотерических знаний.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Обучение на опыте

Истинные барды не являются обыденной вещью в мире. Не каждый менестрель, поющий в таверне, или шут, скачущий при королевском дворе, является бардом. Чтобы обнаружить скрытую в музыке магию, требуется тяжёлое обучение и некоторая степень природного таланта, чего большинству трубадуров и жонглёров недостаёт. Однако, определить разницу между этими исполнителями может быть трудно. Жизнь барда проходит в странствиях по землям и посвящена сбору знаний, повествованию историй, и существованию за счёт благодарности публики, как и у любого другого артиста. Но глубина знаний, уровень музыкального мастерства и связь с магией ставит бардов на другую ступень от их собратьев.

Барды редко селятся надолго в одном месте, и их естественная тяга к странствиям связана с поиском новых сказаний, обучением новым навыкам и открытию новых горизонтов, что делает карьеру искателя приключений для них естественным призванием. Каждое приключение — это возможность чему-то научиться, попрактиковать разные навыки, проникнуть в давно заброшенные гробницы, обнаружить утраченные произведения магии, расшифровать старые фолианты, пройтись по незнакомым местам, или столкнуться с экзотическими существами. Барды любят сопровождать героев, чтобы засвидетельствовать их свершения из первых рук. Бард, который может рассказать впечатляющую историю из личного опыта, зарабатывает известность среди других бардов. Более того, после повествования такого большого количества историй о великих свершениях героев, многие барды принимают их близко к сердцу и хотят принять роль героя сами.

Муза барда

Естественно, что у каждого барда есть репертуар песен и историй. Некоторые барды – специалисты широкого профиля, могут выбирать из широкого спектра тем для каждого выступления и гордятся своей многогранностью. Другие же подходят более лично к своему искусству, ведомые приверженностью музе – особенной идее, которая вдохновляет большинство этих бардов на то, что они делают перед аудиторией.

Бард, следующий за музой, обычно делает это чтобы получить более глубокое понимание того, что представляет из себя муза и как лучше подать это понимание другим через выступление.

Если у вашего барда есть муза, она может быть одной из трех, описанных здесь, или вашего собственного изобретения.

Природа. Вы чувствуете родство с миром природы, и его красота и загадочность вдохновляют вас. Для вас, дерево глубоко символично, его корни уходят во тьму неизвестности, чтобы получать силу земли, а его ветви дотягиваются до солнца, чтобы питать цветы и плоды. Природа – древний созерцатель, который видел взлет и падение каждого королевства, даже тех, чьи имена были забыты и только ждут своего открытия. Боги природы делятся своими секретами с друидами и мудрецами, открывая их сердца и разумы новым видам зрения, и подобно им вы понимаете, что ваши творческие способности расцветают на открытом поле колышущейся травы или во время прогулки в тихом благоговении по роще древних дубов.

Любовь. Вы хотите определить истинную сущность любви. Хоть вы и не пренебрегаете поверхностной любовью к плоти и формам, более глубокая форма любви, которая может вдохновить тысячи людей или принести каждому счастье – вот в чем вы действительно заинтересованы. Такая любовь принимает множество форм, и вы видите ее присутствие везде – от мерцания красивого драгоценного камня до песни о простом рыбаке, благодарящем море за добычу. Вы следуете по пути любви, самой драгоценной и загадочной эмоции, и ваш поиск наполняет ваши истории и песни жизненной силой и страстью.

Конфликт. Драма олицетворяет собой конфликт, и лучшие истории содержат в себе конфликт в качестве ключевого элемента. От утренней истории о вчерашней потасовке в таверне до саги об эпической битве, от ссоры любовников до раздора между могущественными династиями, конфликт вдохновляет таких рассказчиков, как

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

вы, на создание своих лучших работ. Конфликт может вызвать лучшее в некоторых людях, показать их героическую натуру и преобразить мир, но других же он может завлечь во тьму и привести в лапы к силам зла. Вы стремитесь испытать или увидеть все формы конфликтов, большие и малые, изучить этот вечный аспект жизни и увековечить его в ваших словах и музыке.

Главное произведение

Каждый успешный бард известен по крайней мере одним произведением искусства, обычно песней или стихом, популярным среди всех кто его слышал. О таких представлениях очевидцы говорят годы спустя, а некоторые зрители навсегда изменили свою жизнь из-за этих переживаний.

Если ваш персонаж только начинающий, то ваше лучшее произведение скорее всего еще впереди. Но чтобы зарабатывать своей профессией у вас скорее всего уже должно быть одно или два произведения в репертуаре, которые показали себя приятными публике.

Главные произведения

кб	Главное произведение
1	«Три Фламбини», непристойная песня о раскованных желаниях и ошибочных опознаниях
2	«Вальс Миконидов», жизнерадостная мелодия, которая особенно нравится детям
3	«Золотая Задница Асмодея», драматическая поэма, которая по вашим заверениям вдохновлена вашим личным визитом в Авернус
4	«Пираты Лускана», ваш рассказ из первых рук о похищении морскими разбойниками в детстве
5	«Обод, Два Голубя и Адская Гончая», тонкая пародия над неграмотным дворянином.
6	«Шут в Бездне», комедийный стих о похождениях шута среди демонов.

Инструмент

На пути барда к идеальному выступлению и высшему признанию, его инструмент важен не меньше, чем вокальные данные. Качество изготовления инструмента – это критический фактор, конечно; лучшие инструменты создают лучшую музыку, а некоторые барды постоянно ищут улучшения. Возможно также важна развлекательная ценность инструмента; те, что сделаны эксцентрично или из экзотических материалов, скорее всего произведут неизгладимое впечатление на аудиторию.

Вы можете иметь «непредусмотренный» инструмент, возможно потому что это все, что вы сейчас можете себе позволить. Или, если ваш первый инструмент был подарен вам, он может быть более тщательно проработанным. Вы удовлетворены вашим инструментом или вы стремитесь заменить его чем-то действительно выдающимся?

Инструменты

кб	Инструмент
1	Мастерски изготовленная полуросликом скрипка
2	Горн из мифрила, сделанный эльфами
3	Цитра, сделанная из паучьего шелка дроу
4	Оркский барабан
5	Деревянная квакающая коробочка жаболюдов
6	Арфа мастера в гномьем дизайне

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Неловкое положение

Почти каждый бард хотя бы раз испытывал неприятные ощущения перед аудиторией, и скорее всего вы не исключение. Никто ведь не становится известным сразу, в конце концов; возможно у вас было несколько небольших затруднений на заре карьеры, или может вы некоторое время восстанавливали свою репутацию после одной ужасной ночи, когда судьба задумала для вас театральный провал. Способы как представление может стать плохим различаются, как рыба в море. Неважно какая беда, может случиться, ведь у барда есть смелость и уверенность в себе, чтобы восстановиться – или продолжая шоу (если возможно) или обещая вернуться завтра с новым выступлением, которое точно всем понравится.

Неловкие положения

к6	Неловкое положение
1	Тот момент, когда ваша комедийная песня – «Выходки Большого Тома», которая, кстати, была превосходна – не очень понравилась Большому Тому
2	Дневное представление, когда цирковой медвесыч в епанче сбежал и начал бесчинствовать в толпе алкоголиков-смертников.
3	Когда ваша открывающая песня была замечательным, но повсеместно ненавистным переложением «Песни о Лягемоте»
4	Первое и последнее публичное представление «Прожигатель жизни, Мирт»
5	Тот раз когда ваш парик загорелся и вы его сбросили, что подожгло всю сцену
6	Когда вы по ошибке сели на свою лютню во время последнего куплета «Серенады Лунного Света»

Создание барда

Барды процветают за счет историй, не важно, правдивы они или нет. Ваша предыстория и мотивы не так важны, как истории, что ваш персонаж рассказывает о себе. Возможно, у вас было безопасное и ничем не примечательное детство. В нём нет хороших историй, чтобы поведать о них, но вы можете изобразить себя сиротой, воспитанным ведьмой на зловещем болоте. Или ваше детство действительно может быть достойным истории. Некоторые барды приобретают свою волшебную музыку необычайными способами, в том числе под влиянием фей или других сверхъестественных существ.

Были ли вы учеником у мастера, следуя за более опытным бардом, пока не начали следовать своему собственному пути? Или посещали коллегию, где вы обучались знаниям бардов и практиковали свою музыкальную магию? Может быть, вы в молодости сбежали из дома, или став сиротой подружились с бродячим бардом, который стал вашим наставником. Или вы могли быть избалованным знатным ребенком, обученным мастером.

Может быть, вы попали в лапы ведьмы, совершив сделку, посулившую вам музыкальный дар вдобавок к вашей жизни и свободе, но какой ценой?

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Бард

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Использование заклинаний, Вдохновение барда (к6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Мастер на все руки, Песнь отдыха (к6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Коллегия бардов, Компетентность	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Увеличение характеристик	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Вдохновение барда (к8), Источник вдохновения	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Контрочарование, Умение коллегии бардов	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Увеличение характеристик	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Песнь отдыха (к8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Вдохновение барда (к10), Компетентность, Тайны магии	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Увеличение характеристик	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	Песнь отдыха (к10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Тайны магии, Умение коллегии бардов	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	Вдохновение барда (к12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Увеличение характеристик	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Песнь отдыха (к12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Тайны магии	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Увеличение характеристик	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Превосходное вдохновение	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Быстрое создание

Вы можете быстро создать барда, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Харизмы должно быть наивысшее значение. Следующей по величине характеристикой должна быть Ловкость. Во-вторых, выберите предысторию «артист». В-третьих, получите заговоры злая насмешка и пляшущие огоньки вместе со следующими заклинаниями 1 уровня: волна грома, лечащее слово, обнаружение магии и очарование личности.

Классовые умения

Барды обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень барда
Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень барда после первого

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи
Оружие: Простое оружие, длинные мечи, короткие мечи, рапиры, ручные арбалеты
Инструменты: Три музыкальных инструмента на ваш выбор
Спасброски: Ловкость, Харизма
Навыки: Выберите три любых

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) рапира, б) длинный меч или в) любое простое оружие
- а) набор дипломата или б) набор артиста
- а) лютня или б) любой другой музыкальный инструмент
- Кожаный доспех и кинжал

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Использование заклинаний

Вы научились изменять ткань реальности в соответствии с вашими волей и музыкой. Ваши заклинания являются частью вашего обширного репертуара; это магия, которой вы найдёте применение в любой ситуации. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных барду.

Заговоры

Вы знаете два заговора из списка доступных для барда на ваш выбор. При достижении более высоких уровней вы выучите новые, в соответствии с колонкой «известные заговоры».

Ячейки заклинаний

Таблица «Бард» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний барда 1 и других уровней. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки в конце продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня лечение ран, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать его с помощью любой из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней

Вы знаете четыре заклинания 1 уровня на свой выбор из списка доступных барду.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 3 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний барда заменить на другое из списка барда, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний

При накладывании заклинаний бард использует свою Харизму. Ваша магия проистекает из сердечности и душевности, которую вы вкладываете в исполнение музыки и произнесение речей. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Харизму при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Исполнение ритуалов

Вы можете исполнить любое известное вам заклинание барда в качестве ритуала, если заклинание позволяет это.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать ваш музыкальный инструмент (смотрите в главе 5) в качестве фокусировки для ваших заклинаний барда.

Вдохновение барда

Своими словами или музыкой вы можете вдохновлять других. Для этого вы должны бонусным действием выбрать одно существо, отличное от вас, в пределах 60 футов, которое может вас слышать. Это существо получает кость бардовского вдохновения — к6.

В течение следующих 10 минут это существо может один раз бросить эту кость и добавить результат к проверке характеристики, броску атаки или спасброску, который оно совершает. Существо может принять решение о броске кости вдохновения уже после броска к20, но должно сделать это прежде, чем Мастер объявит результат броска. Как только кость бардовского вдохновения брошена, она исчезает. Существо может иметь только одну такую кость одновременно.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашей Харизмы, но как минимум один раз. Потраченные использования этого умения восстанавливаются после продолжительного отдыха.

Ваша кость бардовского вдохновения изменяется с ростом вашего уровня в этом классе. Она становится к8 на 5 уровне, к10 на 10 уровне и к12 на 15 уровне.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Мастер на все руки

Начиная со 2 уровня вы можете добавлять половину бонуса мастерства, округлённую в меньшую сторону, ко всем проверкам характеристик, куда этот бонус ещё не включён.

Песнь отдыха

Начиная со 2 уровня вы с помощью успокаивающей музыки или речей можете помочь своим раненым союзникам восстановить их силы во время короткого отдыха. Если вы, или любые союзные существа, способные слышать ваше исполнение, восстанавливаете хиты в конце короткого отдыха, каждый из вас восстанавливает дополнительно 1к6 хитов. Для того, чтобы восстановить дополнительные хиты, существо должно потратить в конце короткого отдыха как минимум одну Кость Хитов.

Количество дополнительно восстанавливаемых хитов растёт с вашим уровнем в этом классе: 1к8 на 9 уровне, 1к10 на 13 уровне и 1к12 на 17 уровне.

Магическое вдохновение (ТСЕ)

На 2м уровне, если существо получившие от вас кость Бардовского вдохновения использует заклинание, которое восстанавливает хиты или наносит урон, то оно может бросить эту кость и выбрать цель, затронутую заклинанием. Оно добавляет результат броска в качестве бонуса к восстанавливаемым хитам или наносимому урону. Кость Бардовского вдохновения при этом тратится.

Коллегия бардов

На 3 уровне вы углубляетесь в традиции выбранной вами коллегии бардов: коллегии знаний или коллегии доблести. Обе они описаны в конце описания класса. Этот выбор предоставляет вам умения на 3, 6 и 14 уровнях.

Компетентность

На третьем уровне выберите 2 навыка из тех, которыми вы владеете. Ваш бонус мастерства для этих навыков удваивается.

На 10 уровне вы можете выбрать ещё 2 навыка и получить для них это преимущество.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Бардовская многогранность (ТСЕ)

Начиная с 4-го уровня, каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе, и вам предоставляется «Увеличение Характеристик», вы можете совершить одно из следующих действий, представляемых собой изменение вашей направленности при использовании навыков и магии:

- Замените один из навыков, которые вы выбрали для умения «Компетентность», другим навыком, который не имеет бонуса «Компетентности».
- Замените один заговор, которое вы узнали из умения «Использование заклинаний» этого класса, на другой из списка заклинаний барда.

Источник вдохновения

Начиная с 5 уровня вы восстанавливаете истраченные вдохновения барда и после короткого и после продолжительного отдыха.

Контрочарование

На 6 уровне вы получаете возможность использовать звуки или слова силы для разрушения воздействующих на разум эффектов. Вы можете действием начать исполнение, которое продлится до конца вашего следующего хода. В течение этого времени вы и все дружественные существа в пределах 30 футов от вас совершают спасброски от запугивания и очарования с преимуществом. Чтобы получить это преимущество, существа должны слышать вас. Исполнение заканчивается преждевременно, если вы оказываетесь недееспособны, теряете способность говорить, или прекращаете исполнение добровольно (на это не требуется действие).

Тайны магии

К 10 уровню вы успели набрать знаний из самого широкого спектра магических дисциплин. Выберите два заклинания любых классов, включая ваш собственный. Эти заклинания должны быть того уровня, который вы можете использовать, или являться заговорами.

Теперь эти заклинания считаются для вас заклинаниями барда, и они уже включены в общее количество известных вам заклинаний согласно таблице «Бард».

Ещё по два заклинания других классов вы выучите на 14 и 18 уровнях.

Превосходное вдохновение

При достижении 20 уровня, если на момент броска инициативы у вас не осталось неиспользованных вдохновений, вы получаете одно.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Коллегии бардов

Барды не любят одиночества. Они разыскивают друг друга, чтобы обменяться песнями и историями, похвастаться достижениями и поделиться знаниями. Барды образуют открытые ассоциации, называемые коллегиями, которые помогают им собираться вместе, и способствуют сохранению традиций.

Коллегия доблести (PHB)

Барды коллегии доблести это отважные скальды, чьи сказания не дают забыть великих героев прошлого и вдохновляют на подвиги нынешних героев. Такие барды собираются в медовых залах или вокруг походных костров, чтоб воспеть великие свершения прошлого и настоящего. Они путешествуют, чтобы стать очевидцами великих событий, и не дать памяти о них угаснуть. Своими песнями они вдохновляют на достижения, достойные памяти предков.

Дополнительные навыки

умение Коллегии доблести 3-го уровня

Присоединяясь к коллегии доблести, вы получаете владение средними доспехами, щитами и воинским оружием.

Боевое вдохновение

умение Коллегии доблести 3-го уровня

Вы узнаёте, как вдохновлять других в бою. Существо, получившее от вас кость бардовского вдохновения, может бросить эту кость и добавить результат к своему броску урона оружием. В качестве альтернативы, если существо атаковано, оно может реакцией совершить бросок кости вдохновения и добавить результат к своему КД от этой атаки. Оно может
сделать это после броска атаки, но до того, как узнает, попали ли по нему.

Дополнительная атака

умение Коллегии доблести 6-го уровня

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Боевая магия

умение Коллегии доблести 14-го уровня

Вы научились сплетать использование заклинаний и оружия в одно гармоничное действие. Если вы действием используете заклинание барда, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Коллегия знаний (PHB)

Барды коллегии знаний понемногу осведомлены обо всём на свете. Они собирают крупицы знаний отовсюду, будь то научные труды или крестьянские побасенки. Напевают ли они народные баллады в таверне, или исполняют изысканные композиции при дворе, эти барды используют свой талант, чтобы очаровать публику. И когда смолкают аплодисменты, публика может обнаружить себя рассказывающей все свои секреты, начиная со сплетен местного прихода, и заканчивая подробностями своей верности королю.

Лояльность таких бардов покоится на стремлении к красоте и правде, а не на верности монархам или приверженности к религиозным догматам. Дворяне, содержащие таких бардов в качестве советников или герольдов, хорошо знают, что бард скорее скажет неприятную правду, чем благоразумно промолчит.

Члены коллегии собираются в библиотеках, а иногда даже в колледжах, с настоящими классами и общежитиями. Там они делятся друг с другом знаниями. Они также посещают фестивали и общественные собрания, где могут выявлять растратчиков, разоблачать лжецов или выставлять на посмешище самоуверенных политиков.

Дополнительные навыки

умение Коллегии знаний 3-го уровня

Присоединяясь к коллегии знаний, вы овладеваете тремя навыками на ваш выбор.

Острое словцо

умение Коллегии знаний 3-го уровня

Вы узнаёте, как использовать собственное остроумие, чтобы отвлечь, смутить или по-другому подорвать способности и уверенность противников. Если существо, которое вы можете видеть, в пределах 60 футов от вас совершает бросок атаки, урона или проверку характеристики, вы можете реакцией потратить одну из ваших костей бардовского вдохновения, и вычесть результат броска этой кости из броска этого существа. Вы можете принять решение об использовании этой способности после броска существа, но до того момента, когда Мастер объявит результат броска или проверки. Существо не подвержено этой способности, если не может слышать вас, или обладает иммунитетом к очарованию.

Дополнительные тайны магии

умение Коллегии знаний 6-го уровня

Вы можете выучить 2 заклинания из доступных любому классу на свой выбор. Их уровень не должен превышать уровня заклинаний, которые вы можете использовать на этом уровне. Они также могут быть заговорами. Выбранные заклинания теперь считаются для вас заклинаниями барда, но максимальное количество заклинаний, которое вы можете знать, не меняется.

Непревзойдённый навык

умение Коллегии знаний 14-го уровня

Если вы совершаете проверку характеристики, вы можете бросить кость бардовского вдохновения и добавить результат к проверке. Вы можете принять решение об использовании этой способности после броска проверки, но до того, как Мастер объявит результат этой проверки.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Коллегия мечей (XGE)

Бардов Коллегии Мечей называют клинками, и они выступают на публике, выказывая свое мастерство обращения с оружием. Клинки выполняют такие трюки как шпагоглотание, метание и жонглирование кинжалами и демонстрационные бои. Хоть они и используют свое оружие для развлечения, они хорошо натренированные и умелые бойцы.

Талант обращения с оружием вдохновляет многих клинков вести двойную жизнь. Клинок может использовать цирковую труппу, чтобы прикрывать такие гнусные дела как убийства, ограбления и шантаж. Другие клинки сражают злодеев, воздают по справедливости жестоким и могущественным. Многие труппы рады принять талант клинка ради зрелищности, которую он добавит представлению, но мало кто полностью доверяет клинку в своих рядах.

Клинки часто забрасывают жизнь артистов просто потому, что сталкиваются с неприятностями, после которых трудно скрыть их тайную деятельность. Клинок, пойманный на воровстве или в качестве мстителя – слишком большая обуза для большинства трупп. Со своими навыками обращения с оружием и магией, эти клинки либо работают силовиками на гильдии воров, либо начинают скитаться сами по себе как искатели приключений.

Боевой стиль

умение Коллегии мечей 3-го уровня

Вы выбираете стиль боя, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбрать Боевой Стиль более одного раза, даже если что-либо в игре позволяет выбрать Боевой Стиль снова.

Дуэлянт. Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Сражение двумя оружиями. Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

Дополнительные владения

умение Коллегии мечей 3-го уровня

Когда вы вступаете к Коллегию Мечей на 3 уроне, вы получаете владение средними доспехами и скимитаром.

Если вы владеете простым или воинским оружием ближнего боя, то можете использовать его в качестве фокусировки для ваших заклинаний барда.

Цветение клинков

умение Коллегии мечей 3-го уровня

Вы учитесь исполнять впечатляющие демонстрации боевого мастерства и проворства.

Когда вы предпринимаете действие Атака в свой ход, ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов до конца хода, а если атака оружием, которую вы делаете в качестве части этого действия, попадает по существу, вы можете использовать один из следующих вариантов Цветения Клинков по своему выбору. Вы можете использовать только один вариант Цветения Клинков за ход.

Оборонительное цветение. Вы можете потратить одно свое Вдохновение Барда, чтобы оружие нанесло дополнительный урон по цели. Урон равен числу, которое выпало при броске кости Вдохновения Барда. Вы также добавляете это число к своему КД до начала своего следующего хода.

Режущее цветение. Вы можете потратить одно свое Вдохновение Барда, чтобы оружие нанесло дополнительный урон по цели и по любому другому существу по вашему выбору, которое вы можете видеть в 5 футах от себя. Урон равен числу, которое выпало при броске кости Вдохновения Барда.

Мобильное цветение. Вы можете потратить одно свое Вдохновение Барда, чтобы оружие нанесло дополнительный урон по цели. Урон равен числу, которое выпало при броске кости Вдохновения Барда. Вы также можете оттолкнуть цель на 5 футов от себя, плюс на столько футов, сколько выпало на кости Вдохновения Барда. После этого вы незамедлительно можете использовать свою реакцию, чтобы походить на расстояние не большее своей скорости, в незанятое место в 5 футах от цели.

Дополнительная атака

умение Коллегии мечей 6-го уровня

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Мастерское цветение

умение Коллегии мечей 14-го уровня

Когда вы используете вариант Цветения Клинков, вы можете сделать бросок к6 и использовать его вместо использования кости Вдохновения Барда.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Коллегия очарования (XGE)

Коллегия Очарования открыта для тех бардов, чьё мастерство было взращено в Царстве Фей или под руководством того, кто проживал там. Обученные сатирами, эладринами, и другими фейскими существами, эти барды учатся использовать свою магию, чтобы восхищать и очаровывать окружающих.

Барды этой коллегии в своём ремесле используют магию, которая наделена одновременно благоговением и страхом. Их выступления – легендарны. Барды этой коллегии настолько красноречивы, что одной их песни или речи может хватить, чтобы убедить похитителей отпустить барда нетронутым или успокоить разъяренного дракона. Но та же магия, что помогает им усмирять зверей, может и подчинять разумы людей. Недобрые барды этой коллегии могут неделями паразитировать на выбранном ими сообществе, используя свои чары, чтобы превратить гостеприимных хозяев в рабов своей воли. Героические барды этой коллегии вместо этого используют свою силу, чтобы радовать угнетенных и ослаблять диктаторов.

Завораживающее выступление

умение Коллегии очарования 3-го уровня

Вы можете наполнить свое выступление притягательными чарами фей.

Если вы выступаете как минимум в течение 1 минуты, то можете попытаться очаровать слушателей своим пением, чтением стихотворения или танцем. В конце выступления выберите количество гуманоидов в пределах 60 футов от вас, которые смотрели или слушали все выступление, количество которых не превышает ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости против вашей Сл заклинаний или будет очарована вами. Очарованные таким образом существа боготворят вас и говорят о вас крайне восторженно с любым заговорившим с ними. Они мешают вашим недругам, хотя при этом избегают насилия, если только к этому моменту уже и так не были настроены драться за вас. Эффект на цели заканчивается через 1 час или если цель получает любой урон, или если вы атакуете её, или если она замечает, как вы атакуете или наносите урон кому-то из её союзников.

Если цель преуспеет в спасброске, то не ощущает того, что вы пытались ее очаровать.

Вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

Мантия вдохновения

умение Коллегии очарования 3-го уровня

Вступая в Коллегию Очарования, вы получаете возможность слагать песни, сплетённые с чарами фей, которые наполняют ваших союзников отвагой и проворством.

Бонусным действием вы можете потратить одно использование своего Вдохновения барда, чтобы придать себе поразительный внеземной облик. Когда вы делаете это, выберите несколько союзников, которых вы можете видеть, и которые могут видеть вас в пределах 60 футов от вас. Количество выбранных целей не должно превышать ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Каждая цель при этом получает 5 временных хитов. Когда цель получает временные хиты от этой способности, она также может использовать немедленно свою реакцию, чтобы переместиться на расстояние, не превышающее своей скорости, не вызывая провоцированных атак.

Количество временных хитов увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличиваясь до 8 на 5 уровне, 11 на 10 уровне и 14 на 15 уровне.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Мантия величия

умение Коллегии очарования 6-го уровня

Вы получаете возможность укутаться в чары фей, заставляющие других хотеть служить вам. Бонусным действием вы можете сотворить заклинание «Приказ» без траты ячейки заклинания и принимаете облик неземной красоты на 1 минуту или пока не завершится ваша концентрация (как если бы вы концентрировались на заклинании). В течение этого времени вы можете сотворять заклинание «Приказ» Бонусным действием в каждый свой ход, не тратя ячейку заклинания.

Любое существо, очарованное вами, автоматически проваливает спасбросок против «Приказа» , которое вы сотворяете с помощью этого умения

После использования этого умения вы не можете использовать его вновь, пока не завершите продолжительный отдых.

Несокрушимое Величие

умение Коллегии очарования 14-го уровня

Ваша внешность приобретает потусторонние черты, заставляя вас выглядеть диким и прекрасным.

Кроме того, бонусным действием вы можете принять магически величественный вид на 1 минуту или пока вы не станете дееспособны. В течение этого времени, когда существо пытается атаковать вас в первый раз за ход, атакующий должен сделать спасбросок Харизмы против вашей Сл заклинаний. При провале оно не может атаковать вас в этот ход и должно выбрать новую цель для атаки, иначе атака потеряна. При успешном спасброске оно может атаковать вас в этот ход, но получает помеху на любые спасброски, которые будет делать против ваших заклинаний в ваш следующий ход.

Приняв этот величественный вид, вы не можете сделать это снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Коллегия шёпотов (XGE)

Все рады приветствовать бардов в своём обществе, и представители Коллегии Шёпотов используют это в своих интересах. Они с виду подобны всем прочим бардам: делятся новостями, поют песни и рассказывают истории своей аудитории. На самом же деле Коллегия Шёпотов учит своих учеников, что они должны быть подобны волкам среди овец. Эти барды используют свои знания и магию, чтобы раскрывать чужие тайны и оборачивать их против других через шантаж и угрозы.

Большинство прочих бардов ненавидят Коллегию Шёпотов, рассматривая их как паразитов, которые используют репутацию бардов, чтобы обрести богатство и власть. По этой причине барды этой коллегии редко раскрывают свою истинную природу. Как правило, они утверждают, что являются представителем какой-либо другой коллегии, или сохраняют свою истинную природу втайне с целью проникновения и эксплуатации королевских дворов и других властных структур.

Психические клинки

умение Коллегии шёпотов 3-го уровня

При вступлении в Коллегию Шёпотов вы получаете возможность сделать свою атаку оружием магически токсичной для разума существа.

Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одно Вдохновение Барда и нанести цели дополнительные 2к6 психического урона. Вы можете использовать эту способность один раз за раунд в свой ход. Психический урон увеличивается, когда вы получаете определенный уровень в этом классе, увеличиваясь до 3к6 на 5 уровне, 5к6 на 10 уровне и 8к6 на 15 уровне.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the material used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Слова ужаса

умение Коллегии шёпотов 3-го уровня

Вы учитесь наполнять кажущиеся безобидными слова коварной магией, которая вызывает ужас.

Если вы разговариваете с гуманоидом наедине, в течение по крайней мере 1 минуты, то можете попытаться посеять семя паранойи в его разуме. В конце беседы цель должна преуспеть в спасброске Мудрости против вашей Сл заклинания или будет напугана вами или другим существом по вашему выбору. Цель напугана на 1 час таким образом, пока не будет атакована или не получит урон, или пока она не заметит, что её союзники атакованы или получили урон.

Если цель преуспевает в спасброске, то она не осознаёт, что вы пытались ее испугать.

Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

Мантия шёпотов

умение Коллегии шёпотов 6-го уровня

Вы получаете возможность принимать личность гуманоида. Когда гуманоид умирает в пределах 30 футов от вас, вы реакцией можете магическим образом поймать его тень. Вы удерживаете эту тень, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Действием вы можете использовать тень. Когда вы это делаете, она исчезает, магически превращаясь в маскировку, которая появляется на вас. Теперь вы выглядите как этот мертвый гуманоид, но кажетесь живым и здоровым. Маскировка длится 1 час или пока вы не закончите ее бонус действием.

Находясь под этой маскировкой вы получаете доступ ко всей информации, которой это существо могло бы свободно поделиться со случайным знакомым. Эта информация включает в себя общие данные о его биографии и личной жизни, но не его секреты. Этой информации достаточно для того, чтобы вы смогли выдать себя за эту личность, используя его воспоминания.

Другие существа могут обнаружить вашу истинную сущность, совершив проверку Мудрости (Проницательность) против вашей проверки Харизмы (Обман), вы получаете +5 бонус к своей проверке.

Когда вы ловите тень этим умением, вы не можете поймать другую тень, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Знание тени

умение Коллегии шёпотов 14-го уровня

Вы получаете способность вплетать в свою речь тёмную магию и дергать за ниточки самых глубоких страхов существа.

Действием, вы магическим образом нашёптываете фразу, которую слышит только одно существо по вашему выбору в пределах 30 футов от вас. Цель должна совершить спасбросок Мудрости против вашей Сл заклинания. Цель автоматически преуспевает в броске, если она не разговаривает с вами хотя бы на одном общем языке, или не может слышать вас. В случае успешной проверки, ваш шёпот звучит как неразборчивое бормотание и не имеет никакого эффекта.

Если цель проваливает спасбросок, то попадает под ваше очарование на следующие 8 часов или пока вы или ваши союзники не атакуют ее, не причинят ей вред или не заставят сделать спасбросок. Цель интерпретирует шёпот как описание самого страшного её секрета. Хотя вы не узнаете этой тайны, цель убеждена в том, что вы знаете её.

Очарованное таким образом существо подчиняется вашим командам из страха, что вы раскроете его тайну. Оно не будет рисковать своей жизнью ради вас или сражаться за вас, если уже не было склонно делать это. Оно оказывает вам услуги и одаривает вас, как если бы вы были её близким другом.

Когда эффект заканчивается, существо не представляет, почему настолько вас боялось.

Затем вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved or endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Коллегия красноречия (TCE)

Барды Коллегии Красноречия искусные мастера ораторского искусства. Умение убеждать, считается высоким искусством, и хорошо поданный аргумент может оказаться более убедительным, нежели факт. Эти барды в совершенстве владеют логикой и театральным мастерством, они с легкостью могут как побеждать скептиков и недоброжелателей логическими аргументами, так и играть на струнах души, взывая к эмоциям зрителей.

Серебряный язык

умение Коллегии красноречия 3-го уровня

Вы мастер говорить нужные вещи в нужное время. При проверке Харизмы (Убеждения или Обмана), вы можете при выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10».

Волнующие слова

умение Коллегии красноречия 3-го уровня

Вы можете вплетать в свои слова магию, которая выбивает существ из колеи и заставляет их сомневаться в себе. В качестве Бонусного Действия вы можете потратить одно Вдохновение Барда и выбрать одно существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас. Бросьте кость Бардовского вдохновения. Выбранное существо должно вычесть результат этого броска из своего следующего Спасброска, который оно должно совершить до начала вашего следующего хода.

Безграничное вдохновение

умение Коллегии красноречия 6-го уровня

Ваши воодушевляющие слова настолько убедительны, что окружающие проникаются стремлением к успеху. Когда союзник добавляет один из ваших кубиков Бардовского вдохновения к своей проверке способности, броску атаки или Спасброску, и бросок оказывается неудачным,то кость Бардовского вдохновения не тратится.

Универсальная речь

умение Коллегии красноречия 6-го уровня

Вы обрели способность делать свою речь понятной любому существу. В качестве Действия выберите одно или несколько существ (кол-во равное вашему модификатору Харизмы) в радиусе 60 футов от вас. Выбранные существа могут волшебным образом понимать вас в течении 1часа , независимо от языка, на котором вы разговариваете.

Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь, если только вы не потратите ячейку заклинания, чтобы повторно использовать способность.

Заразительное вдохновение

умение Коллегии красноречия 14-го уровня

После успешного воодушевления кого-либо, сила вашего красноречия может распространиться и на кого-то ещё. Когда существо в 60 футах от вас добавляет одну из ваших костей Бардовского Вдохновения к своей проверке способности, броску атаки или Спасброску, и бросок оказывается успешен, то вы можете использовать свою реакцию, чтобы воодушевить другое существо (кроме вас), которое может слышать вас в 60 футах от вас, давая ему кость Бардовского Вдохновения, без затрат оставшихся у вас костей Бардовского Вдохновения.

Вы можете использовать реакцию подобным образом количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один раз), и вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Коллегия созидания (TCE)

Барды считают космос произведением искусства—творением первых драконов и богов. Эта творческая работа включала в себя гармонию, которая продолжает звучать до сих пор и носит название Песнь Созидания. Барды Коллегии Созидания черпают эту древнюю энергию через свои выступления, танцы, музыку и их учителя делятся этим наставлением: «Прежде Солнца и Луны была песня, и ее музыка пробудила первый рассвет. Эти звуки так понравились камням и деревьям, что некоторые из них обрели собственный голос. И теперь они тоже поют. Изучите Песню, ученики, и вы тоже сможете научить горы петь и танцевать.

Дворфы и гномы часто предлагают своим бардам стать учениками Песни Сотворения. А среди драконорожденных Песнь Сотворения почитается, ибо легенды изображают Багамута и Тиамат - величайших из драконов - как двух первых певцов этой песни.

Частица Потенциала

умение Коллегии созидания 3-го уровня

Каждый раз, когда вы даруете существу кость Бардовского вдохновения, вы можете произнести ноту из Песни Сотворения, чтобы создать Частицу Потенциала, которая вращается в пределах 5 футов вокруг существа. Она считается Крошечным, неосязаемым и неуязвимым объектом, и она будет вращаться вокруг существа, пока кость Бардовского вдохновения не исчезнет. Частица выглядит как музыкальная нота, звезда, цветок или другой символ искусства или жизни, на ваш выбор. Когда существо использует кость Бардовского вдохновения, то Частица дарует дополнительный эффект, в зависимости от того, дарует ли кость преимущество при проверке навыка, броске атаки или Спасброске, как подробно описано ниже:

Проверка Навыка. Когда существо совершает бросок кости Бардовского вдохновения, чтобы добавить результат броска к проверке навыка, оно может снова бросить кость Бардовского вдохновения и выбрать, какой результат использовать, после чего Частица на мгновение испускает красочные, безвредные искры и с хлопком исчезает.

Бросок Атаки. Сразу же после того, как существо совершает бросок кости Бардовского вдохновения, чтобы добавить результат к броску атаки против цели, Частица оглушительно взрывается. Цель и каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от неё, должны преуспеть в Спасброске Телосложения против Сл ваших заклинаний или получить урон звуком, равный результату броска кости Бардовского вдохновения.

Спасбросок. Сразу же после того, как существо совершает бросок кости Бардовского вдохновения и добавляет результат к Спасброску, Частица исчезает в звуках негромкой музыки, после чего существо получает временные хиты, равные результату, выброшенному на кости Бардовского вдохновения, плюс ваш модификатор Харизмы (минимум 1 временный хит).

Созидательное Выступление

умение Коллегии созидания 3-го уровня

Действием вы можете направить магию Песни Сотворения, чтобы создать один немагический предмет по вашему выбору в свободном пространстве в пределах 10 футов от вас. Предмет должен находиться на поверхности или в жидкости, которая может его удерживать.

Стоимость этого предмета в зм не может превышать ваш уровень барда больше чем в 20 раз, и он должен быть Среднего размера или меньше. Предмет слегка мерцает, и существо может услышать едва слышную музыку, прикасаясь к нему. Созданный предмет исчезает через количество часов, равное вашему Бонусу мастерства. Примеры предметов, которые вы можете создать, см. в главе 5 «Снаряжение» Книги Игрока.

Как только вы создаёте предмет используя эту способность, вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых, если только вы не потратите ячейку заклинания 2-го уровня или выше, чтобы повторно использовать эту способность. Одновременно у вас может быть только один предмет, созданный этой способностью; если вы используете Действие и создаёте новый предмет, предыдущий немедленно исчезает.

Размер предмета, который вы можете создать с помощью этой способности, увеличивается на одну категорию размера, когда вы достигаете 6-го уровня (Большой) и 14-го уровня (Огромный).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Пробуждающее выступление

умение Коллегии созидания 6-го уровня

Действием вы можете нацелиться на не магический предмет Большого размера или меньше, который вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, чтобы оживить его. Пробужденный предмет использует блок характеристик «Танцующего предмета» и использует ваш Бонус мастерства для некоторых своих характеристик. Этот предмет дружелюбен к вам и вашим союзникам, а также подчиняется вашим командам. Он живет в течение 1 часа, пока его хиты не уменьшатся до 0, или пока вы не умрете.

В бою пробужденный предмет имеет такую же Инициативу, что и вы, однако он ходит после вас. Он может двигаться и использовать реакции самостоятельно, однако в свой ход он совершает только действие Уклонение, если только вы не используете в свой ход Бонусное действие на произнесение команды. Это действие может быть одним из тех, что описаны в его блоке характеристик или каким- либо другим действием. Если вы недееспособны, Предмет может предпринять любое действие по своему выбору, а не просто Уклоняться.

Когда вы используете Вдохновение барда, вы можете управлять Пробужденным предметом, частью того же Бонусного действия, которое вы используете для Вдохновения барда.

Пробудив жизнь в предмете при помощи этой способности, вы не можете сделать это снова пока не окончите продолжительный отдых или до тех пор, пока вы не потратите ячейку заклинания 3 круга или выше, чтобы использовать эту способность повторно. Одновременно у вас может быть только один Пробуждённый предмет, созданный этой способностью; если вы используете Действие и пробуждаете новый предмет, то первый предмет незамедлительно становится безжизненным.

Созидательное Крещендо

умение Коллегии созидания 14-го уровня

При использовании способности «Созидательное Выступление» вы можете создать несколько предметов одновременно. Количество предметов равно вашему модификатору Харизмы (минимум два предмета). Если вы создаёте предмет, и общее количество предметов превышает возможный максимум, выберете, какой из ранее созданных предметов исчезнет. Только один из предметов которые вы создаёте может быть максимального размера, остальные должны быть Маленького размера или Крошечного.

Вы больше не ограничены значением зм при создании предметов с помощью «Созидательного Выступления».

Танцующий Предмет (ТСЕ)

Большой или меньше, конструкт, без мировозрения

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 10 + пятикратный уровень барда
Скорость: 30 фт., Летая 30 фт.(парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	16(+3)	4(-3)	10(0)	6(-2)

Иммунитет к урону: Психическая энергия, Яд
Иммунитет к статусу: Очарование, Отравление, Истощение, Испуг
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: понимает языки, на которых вы говорите

Неизменяемая Форма. Предмет невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могли бы изменить его форму.

Безудержный Танец. Когда любое существо начинает свой ход в пределах 10 футов от предмета, предмет может увеличить или уменьшить (на ваш выбор) скорость передвижения этого существа на 10 футов до конца хода, при условии, что предмет дееспособен.

Действия

Усиленное Удар. *Рукопашная атака оружием:* ваш модификатор базовой характеристики заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт., одна видимая цель.
Попадание: 1к10 + БМ урона силовым полем.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Варвар

Я видел неукротимость варваров на поле боя, и это заставляет меня задуматься, какая же сила является источником их ярости.

— Серет, архимаг

Высокий, закутанный в шкуры дикарь пробирается сквозь метель, сжимая в руке свой топор. Он со смехом бросается на морозного великана, который посмел убить лося в стаде его народа.

Полуорк рычит на храбреца, осмелившегося посягнуть на его первенство в племени, готовый свернуть ему шею голыми руками, как он поступил с предыдущими шестью соперниками.

С пеной у рта дварф швыряет свой шлем в лицо напавшему дроу, и резко разворачивается, впечатав бронированный локоть в живот второму.

Несмотря на разнообразие, всех варваров объединяет одно — их ярость. Необузданный, неугасимый и бездумный гнев. Не просто эмоция, их ярость как свирепость загнанного в угол хищника, как безжалостный удар урагана, как штормовые валы океана.

Ярость некоторых из них проистекает из общения со свирепыми духами животных. Другие черпают её из злости на полную боли и страдания действительность. Но для каждого варвара ярость — это источник не только боевого безумия, но и невероятных рефлексов, стойкости, а также непревзойдённой силы.

Злость, которую чувствует обычный человек, напоминает гнев варвара также, как легкий бриз напоминает яростную грозу. Сила, которая ведет варвара, выходит из места, превосходящего обычные эмоции, что делает их проявление еще ужасней. Исходит ли импульс ярости изнутри или из формирования связи с духовным животным, варвар в ярости может демонстрировать сверхъестественные проявления силы и выносливости. Вспышка временная, но пока она длится, она захватывает тело и разум, ведет варвара вперед несмотря на опасность и раны до тех пор, пока последний враг не падет.

Играть за персонажа варвара может быть соблазнительно – ведь это простое переложение классического архетипа – дикаря, и обычно глуповатого, который стремглав мчится туда, куда остальные боятся ступать. Но не все варвары в мире скроены именно так, так что вы точно можете придать персонажу своих оттенков. В любом случае, подумайте как добавить несколько особенностей, чтобы ваш варвар отличался от остальных; посмотрите следующие разделы, чтобы почерпнуть идей.

This is an Official Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Личные тотемы

Варвары предпочитают путешествовать налегке, редко нося с собой личные безделушки или другое лишнее снаряжение. Их немногочисленные переносимые пожитки часто включают в себя небольшие вещи особого значения. Личный тотем важен, потому что он имеет мистическое происхождение или связан с определенным моментом в жизни персонажа, возможно, с воспоминанием о прошлом варвара или предзнаменованием о том, что лежит впереди.

Личный тотем такого типа может быть связан с духовным животным варвара или может быть тотемом для животного, но такая связь не обязательна. Например, у того, у кого тотемный дух – медведь, может быть перо орла в качестве личного тотема.

Подумайте о том, чтобы создать один или несколько личных тотемов для своего персонажа – объектов, которые имеют особую связь с прошлым или будущим вашего персонажа. Подумайте о том как тотем может влиять на действия вашего персонажа.

Личные тотемы

к6	Тотем
1	Клок шерсти одинокого волка, с которым ты подружился во время охоты
2	Три пера орла были даны тебе мудрым шаманом, который сказал, что они сыграют роль в определении твоей судьбы
3	Ожерелье, сделанное из когтей молодого пещерного медведя, которого ты убил своими руками будучи ребенком
4	Небольшой кожаный кошель с тремя камнями, олицетворяющими твоих предков
5	Несколько маленьких костей первого зверя, которого ты убил, связанных вместе цветной шерстью
6	Камень размером с яйцо в форме твоего духовного животного, который однажды появился в твоем поясном кошеле

Татуировки

Члены многих кланов варваров украшают свои тела татуировками, каждая из которых представляет важный момент в жизни носителя или предков носителя, или символизирует чувство или мироощущение. Как и личные тотемы, татуировки варваров могут быть, а могут и не быть связаны с духовным животным.

Каждая татуировка, которую выставляет напоказ варвар, идентифицирует его личность. Если ваш персонаж носит татуировки, как они выглядят и что они олицетворяют?

Татуировки

к6	Татуировка
1	Крылья орла, широко раскинутые по верхней части спины.
2	Вытатуированные на тыльных сторонах ладоней лапы пещерного медведя.
3	Символы твоего клана вытатуированы в узорах из лоз вдоль рук.
4	Рога лося, вытатуированные на спине.
5	Образы вашего тотемного животного вытатуированы вдоль вашей ведущей руки.
6	Глаза волка на спине, чтобы помогать видеть и отгонять злых духов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Суеверия

Варвары очень по разному воспринимают жизнь. Некоторые верят в богов и ищут напутствия от этих богов в циклах природы и животных, которых встречают. Варвары верят, что духи обитают в растениях и животных во всем мире, и варвары ищут у них знамений и силы.

Другие же варвары верят только в кровь в своих венах и в сталь в своих руках. Им не нужен невидимый мир, вместо этого они опираются на свои чувства во время охоты и выживают как дикие животные, повадки которых они повторяют.

Оба этих подхода служат основой для суеверий. Эти верования часто передаются в семье из поколения в поколение или их разделяют члены клана или группы охотников.

Если у персонажа варвара есть какие-то суеверия, были ли они воспитаны в тебе семьей, или это результат личного опыта?

Суеверия

кб	Суеверие
1	Если потревожить кости умершего, то унаследуешь все проблемы, которые преследовали его при жизни.
2	Никогда не доверяй волшебникам. Все они – волки в овечьей шкуре, особенно дружелюбные.
3	Дварфы утратили своих духов, и они почти как нежить. Поэтому они и живут под землей.
4	Магические вещи приносят неприятности. Никогда не спи с магическим предметом ближе чем в десяти футах от тебя.
5	Когда гуляешь по кладбищу всегда будь одет в серебро, а не то в твое тело запрыгнет призрак.
6	Если эльфийка взглянет тебе в глаза, значит она пытается прочесть твои мысли.

Первобытные инстинкты

Жители посёлков и городов настолько гордятся своей цивилизованностью, отличающей их от животных, словно отрицание собственной природы подчёркивает их превосходство. Варвары же, напротив, считают цивилизованность проявлением слабости. Связь между их животными инстинктами, первобытной энергетикой и свирепой яростью очень сильна. Варвары чувствуют себя не-уютно в окружении стен или в толпе, но раскрываются в родных диких просторах, в тундре, джунглях или степях, где их племена живут и охотятся.

Лучше всего варвары проявляют себя посреди хаоса битвы. Они могут впасть в состояние берсерка, утратив контроль над собственной яростью, и получая взамен нечеловеческую силу и стойкость. Варвар может лишь несколько раз воспользоваться резервами собственного гнева, прежде чем ему потребуется отдых, но обычно этих нескольких раз хватает, чтобы справиться с любой угрозой, встреченной на пути.

Жизнь, полная опасностей

Не все члены племён, которых в цивилизованном обществе называют варварами, имеют класс «варвар». Настоящий варвар среди этих людей так же редок, как опытный воин в городе, и он исполняет схожую роль защитника людей и военного лидера. Жизнь в диких местах таит в себе опасность: соперничающие племена, смертельно опасная погода и ужасные чудовища. И варвар бросается в борьбу с этими опасностями, защищая своих людей.

Смелость перед лицом опасности делает варвара превосходным кандидатом в искатели приключений. Кочевой образ жизни часто привычен для примитивных племён, и непоседливая жизнь авантюристов не составляет трудности для варвара. Некоторые варвары скучают по сплочённому семейному укладу своих племён, но в конце концов находят замену в узах, связывающих членов отряда.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Варвар

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Ярость	Урон ярости
1	+2	Защита без доспехов, Ярость	2	+2
2	+2	Безрассудная атака, Чувство опасности	2	+2
3	+2	Путь дикости	3	+2
4	+2	Увеличение характеристик	3	+2
5	+3	Быстрое передвижение, Дополнительная атака	3	+2
6	+3	Умение пути	4	+2
7	+3	Дикий инстинкт	4	+2
8	+3	Увеличение характеристик	4	+2
9	+4	Сильный критический удар (1 кость)	4	+3
10	+4	Умение пути	4	+3
11	+4	Непреклонная ярость	4	+3
12	+4	Увеличение характеристик	5	+3
13	+5	Сильный критический удар (2 кости)	5	+3
14	+5	Умение пути	5	+3
15	+5	Непрерывная ярость	5	+3
16	+5	Увеличение характеристик	5	+4
17	+6	Сильный критический удар 3 кости)	6	+4
18	+6	Неукротимая мощь	6	+4
19	+6	Увеличение характеристик	6	+4
20	+6	Дикий чемпион	Неограниченно	+4

Создание варвара

Когда вы создаёте персонажа варвара, подумайте о том, откуда ваш персонаж прибыл, и о том, какое место в мире он занимает. Поговорите с вашим Мастером о подходящем происхождении вашего варвара. Пришли ли вы из далёких земель, став чужаком на новой территории? Или кампания происходит в жестоких землях, где варвары являются обычным делом?

Что заставило вас вести жизнь искателя приключений? Вы соблазнились переселением на новые земли обещаниями богатства? Вы присоединились к солдатам этих земель перед лицом общей угрозы? Может, чудовища или вторжение орды изгнали вас из вашей родины, сделав безродным беженцем? Может быть, вы были пленником на войне, приведённым в цепях в «цивилизованные» земли и только там завоевавшим свою свободу? Или, возможно, вы были изгнаны своим народом из-за совершённого вами преступления, нарушения табу, или в результате переворота, после которого вы были свергнуты со своего места у власти.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать варвара, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Силы должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть Телосложение. Во-вторых, выберите предысторию «чужеземец».

Классовые умения

Варвары обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к12 за каждый уровень варвара
Хиты на 1 уровне: 12 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к12 (или 7) + модификатор Телосложения за каждый уровень варвара после первого

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты
Оружие: Простое оружие, воинское оружие
Инструменты: Нет

Спасброски: Сила, Телосложение
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Атлетика, Внимательность, Выживание, Запугивание, Природа, Уход за животными

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) секира или б) любое воинское рукопашное оружие
- а) два ручных топора или б) любое простое оружие
- Набор путешественника и четыре метательных копья

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Защита без доспехов

Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

Ярость

В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости.

В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлую броню:

Вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Силы.

Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона, соответствующий вашему уровню варвара, как показано в колонке «урон ярости» таблицы «Варвар».

Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Если вы были способны использовать заклинания, то вы не можете использовать или концентрироваться на заклинаниях, пока находитесь в состоянии ярости.

Ваша ярость длится 1 минуту. Она прекращается раньше, если вы потеряли сознание, если вы закончили ход, не атаковав враждебное по отношению к вам существо с момента окончания прошлого хода, или если вы с момента окончания прошлого хода не получили урон. Также вы можете прекратить свою ярость бонусным действием.

Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз (смотрите колонку «ярость»), то вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать ярость ещё раз.

Безрассудная атака

Начиная со 2 уровня вы способны отбросить любую заботу о защите, чтобы атаковать ожесточённо и безрассудно. Когда вы совершаете первую атаку в свой ход, вы можете решить, что будете атаковать безрассудно. Решившись на это, вы в этом ходу совершаете рукопашные атаки оружием, использующие Силу, с преимуществом, но все броски атаки по вам до вашего следующего хода тоже совершаются с преимуществом.

Чувство опасности

На 2 уровне вы получаете обострённое ощущение происходящего вокруг, помогающее вам избегать опасности.

Вы совершаете с преимуществом спасброски Ловкости от эффектов, которые вы можете видеть, такие как заклинания и ловушки. Для использования этого преимущества вы не должны быть ослеплены, оглушены и не должны быть недееспособны.

Первобытное знание (ТСЕ)

При достижении 3-го уровня, а затем 10-го уровне, вы получите владение одним навыком на ваш выбор из списка навыков, доступных варвару на 1-м уровне.

Путь дикости

На 3 уровне вы выбираете путь, определяющий природу вашей ярости. Выберите путь берсерка или путь тотемного воина. Они перечислены в конце описания класса. Ваш выбор обеспечит вам умения на 3, 6, 10 и 14 уровнях.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Быстрое передвижение

Начиная с 5 уровня ваша скорость передвижения увеличивается на 10 фт., если вы не носите тяжёлые доспехи.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Дикий инстинкт

С 7 уровня ваши инстинкты настолько обостряются, что вы совершаете с преимуществом броски инициативы.

Кроме того, если вы были захвачены врасплох в начале боя, и вы не являетесь недееспособным, вы можете в первом ходу действовать нормальным образом, но только если вы впадёте в ярость раньше всех других действий в этом ходу.

Инстинктивный Прыжок

Начиная с 7-го уровня, частью Бонусного действия, которое вы предпринимаете, чтобы войти в ярость, вы можете переместиться на половину

Сильный критический удар

Начиная с 9 уровня вы можете бросать одну дополнительную кость урона оружия, когда определяете дополнительный урон от критического попадания рукопашной атакой. Количество костей увеличивается до двух на 13 уровне и трёх на 17 уровне.

Непреклонная ярость

Начиная с 11 уровня ваша ярость позволяет вам сражаться, несмотря на тяжелейшие раны. Если ваши хиты опустилось до 0, когда вы находились в состоянии ярости, и вы не умерли сразу, вы можете совершить спасбросок Телосложения со Сл 10. В случае успеха ваше здоровье опускается всего лишь до 1.

Каждый раз, когда вы используете эту способность повторно, Сл спасброска повышается на 5. Когда вы закончите короткий либо продолжительный отдых, Сл снова равняется 10.

Непрерывная ярость

Начиная с 15 уровня ваша ярость становится настолько сильной, что досрочно прекращается только если вы теряете сознание или сами прекращаете её.

Неукротимая мощь

Начиная с 18 уровня, если результат вашей проверки Силы оказался меньше значения вашей Силы, то вы можете использовать значение характеристики вместо результата проверки.

Дикий чемпион

К 20 уровню вы становитесь воплощением силы дикой природы. Значение Силы и Телосложения увеличивается на 4. Максимальное значение для этих характеристик теперь 24.

Пути дикости

В сердце каждого варвара пылает ярость, и в этом горниле выплавляется путь к величию варвара. Разные варвары связывают свою ярость с разными источниками. Для некоторых это внутреннее вместилище, где боль, горе и гнев сплавляются в кипящую ярость. Для других же это благословение, даруемое тотемным животным.

Путь берсерка (PHB)

Для некоторых варваров ярость это способ достижения цели, и этой целью является насилие. Путь берсерка это путь, залитый кровью, путь несдерживаемой ярости. Впадая в ярость берсерка, вы бросаете себя в хаос боя, не заботясь более о собственном здоровье.

Бешенство

умение Пути берсерка 3-го уровня

Если вы выбрали этот путь, то находясь в состоянии ярости, вы можете впасть в бешенство. В этом случае, пока ваша ярость не прекратилась, вы можете в каждый свой ход после текущего совершать бонусным действием одну рукопашную атаку оружием. После окончания ярости вы получаете один уровень усталости.

Бездумная ярость

умение Пути берсерка 6-го уровня

Вы не можете быть испуганы или очарованы, пока находитесь в состоянии ярости. Если вы были испуганы или очарованы до того, как впали в состояние ярости, эти эффекты приостанавливаются до окончания вашей ярости.

Пугающее присутствие

умение Пути берсерка 10-го уровня

Вы можете действием пугать других своим ужасающим видом. Чтобы сделать это, выберите существо в пределах 30 фт. от себя, которое вы можете видеть. Если оно может видеть или слышать вас, оно должно совершить успешный спасбросок Мудрости (Сл равна 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Харизмы), иначе станет испуганным вами до конца вашего следующего хода. В последующие ходы вы можете действием поддерживать этот эффект до конца своего следующего хода.

Эффект оканчивается, если цель оказалась вне линии обзора, или далее чем в 60 футах от вас. Если существо преуспело в спасброске, вы не можете использовать на нём это умение следующие 24 часа.

Ответный удар

умение Пути берсерка 14-го уровня

При получении урона от существа, находящегося в пределах 5 фт. от вас, вы можете реакцией совершить по нему рукопашную атаку оружием.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путь тотемного воина (PHB)

Путь тотемного воина — духовный путь, в котором дух зверя становится для варвара наставником, защитником и вдохновителем. В бою дух тотема дарует вам сверхъестественную мощь, наполняя вашу ярость магической силой. Большинство варварских племён связывают свои кланы с конкретными духами-покровителями, и иметь несколько тотемных духов считается необычным, хотя такие исключения и случаются.

Духи **Лося** и **Тигра** описаны в **SCAG**, для их использования необходимо одобрение вашего МП.

Искатель духов

Ваш путь, тесно связанный с дикой природой, даёт вам близость с животными. На 3 уровне, если вы выбрали этот путь, вы получаете возможность использовать заклинания «Животные чувства» и «Разговор с животными», но только в виде ритуалов.

Тотемный дух

умение Пути тотемного воина 3-го уровня

Встав на этот путь, вы выбираете своего тотемного духа, и получаете его умения. Вы должны сделать или приобрести тотем: физический предмет (амулет или похожее украшение), содержащий мех или кожу, перья, когти, зубы или кости тотемного животного. Если хотите, можете приобрести незначительные физические изменения, напоминающие ваше тотемное животное. Например, если вашим тотемным животным является медведь, вы можете получить необычную волосатость и толстокожесть, а если это орёл, то ваши глаза могут приобрести ярко-жёлтый цвет.

Ваше тотемное животное должно относиться к одному из перечисленных ниже, но быть естественным для вашей родной местности. Например,вместо орла может быть ястреб или гриф.

Волк. Пока вы находитесь в состоянии ярости, ваши друзья совершают броски рукопашных атак по всем враждебным вам существам, находящимся в пределах 5 фт. от вас, с преимуществом. Дух волка делает вас вожаком стаи.

Медведь. В состоянии ярости вы получаете сопротивление всем видам урона кроме урона психической энергией. Дух медведя делает вас достаточно крепким, чтобы выдержать любое испытание.

Орёл. Когда вы находитесь в состоянии ярости и не носите тяжёлых доспехов, другие существа совершают провоцированные атаки по вам с помехой. В свой ход вы можете совершать Рывок бонусным действием. Дух орла превращает вас в хищника, с лёгкостью носящегося по полю боя.

Лось. Дух лося делает вас необычайно подвижным. Когда вы находитесь в состоянии ярости и не носите тяжёлых доспехов, ваша сухопутная скорость увеличивается на 15 футов.

Тигр. Дух тигра помогает вам набрасываться на врагов. Пока вы находитесь в ярости, вы можете добавить 10 футов к дальности вашего прыжка в длину и 3 фута к прыжку в высоту.

Аспект зверя

умение Пути тотемного воина 6-го уровня

Вы получаете волшебное свойство, зависящее от выбранного вами тотемного животного. Вы можете выбрать то же животное, что и на 3 уровне, либо другое.

Волк. Вы получаете чутьё охотящегося волка. Вы можете идти по следу существа, путешествуя в быстром темпе, или передвигаться скрытно, путешествуя в нормальном темпе.

Медведь. Вы получаете мощь медведя. Ваша способность переносить тяжести (включая максимальный вес нагрузки и подъёма) удваивается, и вы совершаете с преимуществом проверки Силы, совершённые, чтобы толкать, тянуть, поднимать или ломать предметы.

Орёл. Вы получаете зоркость орла. Вы без затруднений можете видеть на расстоянии до одной мили, и способны различить мельчайшие детали, рассматривая что-то на расстоянии до 100 фт. (30 метров). Кроме того, тусклое освещение более не накладывает помеху на проверки Мудрости (Внимательность).

Лось. Дух лося позволяет вам путешествовать дальше и быстрее. Пешим или конным, ваша скорость путешествий удваивается, также удваивается скорость до 10 ваших спутников, если они находятся не далее, чем 60 футов от вас, и вы не являетесь недееспособным.

Тигр. Дух кошки оттачивает ваше умение выживать. Вы получаете владение одним из следующих навыков на выбор: Атлетика, Акробатика, Скрытность или Выживание.

Гуляющий с духами

умение Пути тотемного воина 10-го уровня

Вы получаете способность использовать заклинание «Общение с природой» в качестве ритуала. Когда вы делаете это, призрачная версия одного из ваших тотемных животных является вам и сообщает необходимую информацию.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гармония тотема

умение Пути тотемного воина 14-го уровня

Вы получаете волшебное свойство, зависящее от выбранного вами тотемного животного. Вы можете выбрать то же животное, что и ранее, либо другое.

Волк. Пока вы в состоянии ярости, вы можете в свой ход бонусным действием сбить с ног существо Большого или менее размера, когда попадаете по нему атакой рукопашным оружием.

Медведь. Пока вы в состоянии ярости, все враждебные существа в пределах 5 фт. от вас совершают с помехой броски атак, нацеленных не на вас и не на другое существо с таким же свойством. Противники получают иммунитет к этому эффекту, если не могут видеть или слышать вас, либо если они не могут быть напуганы.

Орёл. Находясь в состоянии ярости, вы приобретаете скорость полёта, равную вашей скорости передвижения. Это преимущество работает только в коротком промежутке времени. Если вы завершите свой ход в воздухе, где ничто не будет вас поддерживать, вы упадёте.

Лось. Когда вы находитесь в состоянии ярости, вы можете использовать бонусное действие во время передвижения, чтобы пройти через место, занимаемое существом Большого или меньшего размера. Это существо должно совершить успешный спасбросок Силы (8 + ваш модификатор Силы + ваш бонус мастерства) или окажется сбитым с ног и получит 1к12+ модификатор Силы дробящего урона.

Тигр. Когда вы находитесь в состоянии ярости, при перемещении по прямой как минимум на 20 футов к цели Большого или меньшего размера и до совершения атаки рукопашным оружием, вы можете потратить бонусное действие на совершение дополнительной атаки рукопашным оружием по этому существу.

Путь буревестника (XGE)

Все варвары утаивают свою ярость внутри. Их гнев дает им их превосходную силу, выносливость и скорость. Варвары, следующие по Пути Буревестника, учатся трансформировать эту ярость в покров первобытной магии, который кружится вокруг них. Будучи в ярости, варвары этого пути используют силы природы для создания могущественных магических эффектов.

Буревестники – это обычно элитные чемпионы, тренирующиеся вместе с друидами, следопытами и другими поклявшимися защищать природу. Другие буревестники оттачивают свое мастерство в областях, сокрушаемых бурями, на ледяных вершинах на краю света или в глубинах самых горячих пустынь.

Аура бури

умение Пути буревестника 3-го уровня

Вы излучаете штормовую магическую ауру во время ярости. Аура распространяется от вас на 10 футов во всех направлениях, но не через полные укрытия.

У вашей ауры есть эффект, который активируется когда вы входите в ярость, и вы можете активировать эффект снова в каждый свой ход бонус действием. Выберите пустыню, море или тундру. Ваш эффект ауры зависит от выбранной среды как описано ниже. Вы можете сменить выбор окружающей среды когда получаете уровень в этом классе.

Если эффект вашей ауры требует спасброска, Сл равна 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Телосложения.

Пустыня. Когда этот эффект активируется, все остальные существа в вашей ауре получают 2 урона огнем. Урон увеличивается когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличивается до 3 на 5 уровне, 4 на 10 уровне, 5 на 15 уровне и 6 на 20 уровне.

Море. Когда этот эффект активируется, вы можете выбрать любое другое существо, которое можете видеть внутри вашей ауры. Цель должна сделать спасбросок Ловкости. Цель получает 1к6 урона электричеством при провале или половину урона при успехе. Урон увеличивается когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличивается до 2к6 на 10 уровне, 3к6 на 15 уровне, и 4к6 на 20 уровне.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Тундра. Когда активируется этот эффект, каждое существо по вашему выбору внутри вашей ауры получает 2 временных хита, так как ледяные духи делают их менее чувствительными к страданиям. Количество временных хитов увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличивается до 3 на 5 уровне, 4 на 10 уровне, 5 на 15 уровне и 6 на 20 уровне.

Душа бури

умение Пути буревестника 6-го уровня

Буря дарует вам преимущества даже когда ваше аура не активна. Преимущества зависят от окружающей среды, которую вы выбрали для вашей Ауры бури.

Пустыня. Вы получаете сопротивление урону огнем и не страдаете от эффектов невероятной жары, как описано в Руководстве Мастера. Более того, действием вы можете дотронуться до горючего объекта, который не надет на ком-то и который не несет кто-то другой, и поджечь его.

Море. Вы получаете сопротивление урону электричеством и можете дышать под водой. Вы также получаете скорость плавания 30 футов.

Тундра. Вы получаете сопротивление урону холодом, и не страдаете от эффектов сильного холода, как описано в Руководстве Мастера. Более того, действием, вы можете дотронуться до воды и превратить ее в куб льда со стороной 5 футов, который растает через 1 минуту. Действие провалено если в кубе находится существо.

Ограждающая буря

умение Пути буревестника 10-го уровня

Вы учитесь использовать свое мастерство бури, чтобы защищать других. Каждое существо по вашему выбору получает сопротивление урону, которое вы получили от умения Душа бури, пока существо находится внутри вашей Ауры бури.

Неистовство бури

умение Пути буревестника 14-го уровня

Сила бури, которую вы призываете становится могущественнее и обрушивается на ваших врагов. Эффект основан на окружающей среде, которую вы выбрали для вашей Ауры бури.

Пустыня. Сразу же после того как существо в вашей ауре попадет по вам атакой, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы заставить это существо сделать спасбросок Ловкости. При провале, существо получает урон огнем равный половине вашего уровня варвара.

Море. Когда вы попадаете по существу в вашей ауре атакой, вы можете использовать свою реакцию, чтобы заставить существо пройти спасбросок Силы. При провале существо сбивается с ног как будто ударом волны.

Тундра. Когда эффект вашей Ауры бури активирован, вы можете выбрать одно существо, которое можете видеть в ауре. Это существо должно успешно пройти спасбросок Силы или его скорость уменьшается до 0 до начала вашего следующего хода так как его покрывает магический мороз.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путь предка-хранителя (XGE)

Некоторые варвары происходят из культур, где почитают своих предков. Эти племена учат своих воинов, что ушедшие остаются в этом мире в качестве могучих духов, которые могут направлять и защищать живущих. Когда варвары, следующие этому пути, впадают в ярость, они пересекают барьер между нашим миром и миром духов и взывают к таким духам-хранителям за помощью.

Варвары, которые призывают своих предков-хранителей, могут лучше защитить свое племя и своих союзников. Чтобы укрепить связь со своими стражами предками, варвары, которые следуют этому пути, покрывают себя детально проработанными татуировками, которые отмечают дела их предков. Эти татуировки рассказывают саги о победах над ужасными монстрами или другими страшными противниками.

Древние защитники

умение Пути предка-хранителя 3-го уровня

После того, как вы выбираете это путь, призрачные воины появляются, когда вы впадаете в ярость. Пока вы в ярости, первое существо по которому вы попадаете атакой в свой ход, становится целью воинов, которые мешают его атакам. До начала вашего следующего хода цель получает помеху на любой бросок атаки, которая не направлена на вас, а когда цель попадает по существу, отличному от вас атакой, у того существа появляется сопротивление урону, наносимому атакой. Эффект на цели заканчивается раньше, если ваша ярость заканчивается.

Щит предков

умение Пути предка-хранителя 6-го уровня

Духи защитники, помогающие вам, могут дать сверхъестественную защиту тем, кого вы защищаете. Если вы в ярости и другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя, получает урон, вы можете использовать свою реакцию, чтобы уменьшить этот урон на 2к6.

При достижении определенных уровней в этом классе, вы можете сильнее уменьшать урон: на 3к6 на 10 уровне и на 4к6 на 14 уровне.

Совет предков

умение Пути предка-хранителя 10-го уровня

Вы получаете способность советоваться с духами предков. Когда вы это делаете, вы сотворяете заклинание «Гадание» или «Ясновидение» без использования ячейки заклинаний или материальных компонентов. Вместо создания сферического сенсора, это использование ясновидения невидимо призывает одного из ваших духов предков в выбранное место. Мудрость – заклинательная способность для этих заклинаний.

После того как вы сотворили любое из этих заклинаний таким образом, вы не можете использовать эту способность пока не завершите короткий или долгий отдых.

Мстительные предки

умение Пути предка-хранителя 14-го уровня

Ваши духи предков становятся достаточно могущественными, чтобы давать отпор. Когда вы используете свой Щит предков, чтобы уменьшить урон от атаки, атакующий получает урон силовым полем в количестве, равном тому которое отразил Щит предков.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путь фанатика (XGE)

Некоторые божества вдохновляют своих последователей вводить себя в свирепый боевой раж. Такие варвары – фанатики, воины, которые преобразуют свой гнев в могущественную демонстрацию божественной мощи.

Множество богов в мирах ДнД вдохновляют своих последователей принимать этот путь. Темпус из Забытых Королевств или Гектор и Эритнул в Грейхоуке – отличные примеры. В целом, боги, которые вдохновляют фанатиков, – это боги войны, разрушения и насилия. Не все они злые, но мало кто из них добр.

Божественный гнев

умение Пути фанатика 3-го уровня

Когда вы выбрали выбираете этот путь, вы можете вкладывать божественный гнев в ваши удары оружием. Пока вы в ярости, первое существо, по которому вы попадаете атакой оружием, получает дополнительный урон, равный 1к6 + половина вашего уровня варвара. Урон наносится некротической энергией или излучением; тип урона вы выбираете при получении этого умения.

Воин богов

умение Пути фанатика 3-го уровня

Ваша душа отмечена для вечной битвы. Если заклинание, такое как «Оживление» имеет единственный эффект – вернуть вас к жизни (но не нежитью), заклинателю не требуются материальные компоненты, чтобы наложить его на вас.

Концентрация фанатика

умение Пути фанатика 6-го уровня

Божественная сила, что питает вашу ярость, может защитить вас от вреда. Если вы провалили спасбросок, пребывая в ярости, вы перебросить его и использовать новое начение.

Вы можете использовать эту способность только один раз в течение одной ярости.

Фанатичное присутствие

умение Пути фанатика 10-го уровня

Вы обучаетесь использовать божественную силу, чтобы вдохновлять на фанатизм других. Бонус действием вы испускаете боевой клич, наполненный божественной энергией. До 10 существ по вашему выбору в пределах 60 футов, которые могут вас слышать, получают преимущество на броски атак и на спасброски до начала вашего следующего хода.

Использовав эту способность, вы не можете использовать ее снова пока не завершите продолжительный отдых.

Ярость превыше смерти

умение Пути фанатика 14-го уровня

Божественная сила, что питает вашу ярость, позоляет вам игнорировать смертельные удары.

Пока вы в ярости, опускание хитов до 0 не заставляет вас потерять сознание. Вы по-прежнему должны делать спасброски от смерти, и наносимый вам урон производит обычные эффекты урона, наносимого персонажу, находящемуся в 0 хитов. Но даже если вы должны умереть от провала спасбросков от смерти, вы не умрете, пока не закончится ваша ярость и в таком случае умрете только если у вас все еще будет 0 хитов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Путь бушующего в бою (SCAG)

Ограничение: только для дварфов

Называемые на дварфийском языке «Калджарх» (буквально «идиоты топора»), бушующие в бою – это дварфийские последователи богов войны, вставшие на Путь Бушующего в Бою. Они специализируются в ношении громоздких шипованных доспехов, бросаются в бой, используя тело как оружие, и всецело отдаваясь ярости битвы.

Только дварфы могут следовать по Пути Бушующего в Бою. Бушующие в Бою занимают определенную нишу в культуре и обществе дварфов. Ваш МП может снять ограничение, если это более соответствует его кампании. Ограничение актуально для Забытых Королевств. Ограничение может не применяться в сеттинге вашего МП или версии Королевств вашего МП.

Броня бушующего в бою

умение Пути бушующего в бою 3-го уровня

Выбрав этот путь, вы получаете возможность использовать шипованную броню (см. врезку «шипованный доспех») в качестве оружия.

Пока вы носите шипованный доспех и находитесь в ярости, вы можете бонусным действием совершить одну атаку рукопашным оружием по цели в 5 футах от вас, используя шипы на броне. Если атака успешна, шипы наносят 1к4 колющего урона. Используйте модификатор Силы для совершения атаки и броска урона.

В дополнение в этому, когда вы используете действие Атаки, чтобы схватить существо, цель получает 3 колющих урона, если проверка захвата была успешной.

Полное безрассудство

умение Пути бушующего в бою 6-го уровня

Когда вы используете Безрассудную атаку в течение ярости, вы так же получаете временные хиты равные модификатору Телосложения (минимум 1).
Те из них, что остались, когда заканчивается ярость, исчезают.

Налет бушующего в бою

умение Пути бушующего в бою 10-го уровня

Вы можете использовать действие Рывок как бонусное действие, пока вы в ярости.

Шипованная расплата

умение Пути бушующего в бою 14-го уровня

Когда существо в 5 футах от вас попадает по вам рукопашной атакой, атакующий получает 3 колющего урона, если вы в ярости, не являетесь недееспособным и одеты в шипованную броню.

Шипованный Доспех
Шипованный доспех – редкий вид среднего доспеха,изготавливаемого дварфами. Он состоит из кожаной курткии поножей, покрытых шипами, обычно сделанными изметала.
Стоимость: 75 зм
КД: 14 + модификатор Ловкости (максимум 2)
Скрытность: Помеха
Вес: 45 фунтов

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путь дикой магии (TCE)

Многие места в мультивселенной изобилуют красотой, сильными эмоциями и необузданной магией; Королевство фей, Верхние планы и другие планы сверхъестественных сил излучают энергию, которая может довольно сильно влиять на людей. Варвары, как глубоко чувствующие люди, довольно восприимчивы к подобным влияниям, причем некоторые Варвары изменяются под влиянием этой магии. Варвары пропитанные подобной магией, следуют по Пути Дикой магии. Эльфы, тифлинги, аасимары и дженази-Варвары часто следуют этому пути, стремясь проявить потустороннюю магию своих покровителей.

Магическая осведомлённость

умение Пути дикой магии 3-го уровня

Ваше тело реагирует на присутствие магии. Действием, вы можете открыть свое сознание для обнаружения концентрированной магии.
До конца вашего следующего хода вы знаете местоположение любого заклинания или магического предмета в пределах 60 футов от вас, который не находится за полным прикрытием. Когда вы обнаруживаете заклинание, вы так же узнаете, к какой школе магии оно принадлежит.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все потраченные использования этой способности после продолжительного отдыха.

Всплеск дикости

умение Пути дикой магии 3-го уровня

Магия исходит из вашего тела, когда вы впадаете в ярость. Когда вы входите в состояние ярости, бросьте кость согласно таблице Дикой магии ниже, для определения произведенного магического эффекта.

Если Всплеск дикости требует совершения Спасброска, то его сложность будет равна 8 + Бонус мастерства + ваш модификатор Телосложения.

Таблица Дикой магии

к8	Эффект
1	Некротическая энергия вырывается из вашего тела. Каждое существо по вашему выбору, которых вы можете видеть, в радиусе 30 футов от вас должно совершить спасбросок Телосложения иил получить 1к12 некротического урона. Вы также получаете временные хиты, равные 1к12 + ваш уровень Варвара.
2	Вы телепортируетесь на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть. До тех пор, пока ваша ярость не закончится, вы можете активировать этот эффект вновь в свой ход используя бонусное действие.
3	Неосязаемый дух, который выглядит как фламф или пикси (на ваш выбор), появляется в 5 футах от одного существа по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. В конце вашего хода дух взрыватся. Каждое существо в пределах 5 футов от духа должно преуспеть в спасброске Ловкости или получить 1к6 урона силовым полем. До тех пор, пока ваша ярость не закончится, вы можете активировать этот эффект вновь, призывая духа в свой ход используя бонусное действие.
4	Луч света вырывается из вашей груди Другое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, должно преуспеть в спасброске Телосложения или получить 1к6 урона излучением и стать «Ослепленным» до начала вашего следующего хода. До тех пор, пока ваша ярость не закончится, вы можете активировать этот эффект вновь в свой ход используя бонусне действие.
5	Каждый раз, когда существо попадает по вам атакой пока вы в ярости, это существо получает 1к6 силовым полем, так как магия бьёт в ответ.
6	Пока вы в ярости, вас окружают разноцветными защитными огнями; вы и союзники находящиеся в 10 фт. от вас получают бонус +1 КД.
7	Вокруг вас ненадолго вырастают цветы и виноградные лозы; пока вы в ярости, местность в 15 футов от вас считается труднопроходимой для ваших врагов.
8	Магия вливается в одно оружие, которое вы держите в руке по вашему выбору. Пока вы вярости, оружие наносит урон силовым полем, так же оно приобретает свойства лёгкое и метательное (дистанция 20/60). Если вы роняете оружие или мечете его, оно вновь появляется в вашей руке в конце текущего хода.

Фламф

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Магическая поддержка

умение Пути дикой магии 6-го уровня

Вы получаете способность использовать свою дикую магию, чтобы поддержать себя или своего союзника. Действием вы можете коснуться одного существа и предоставить этому существу или себе одно из следующих преимуществ на ваш выбор:

- В течение 10 минут существо может бросить к3, ксовершая бросок атаки или проверку способности, и добавить результат к броску к20.
- Бросьте к3. Существо восстанавливает потраченную ячейку заклинания. Результат броска равен уровню восстанавливаемой ячейки или ниже (по выбору существа). Как только существо воспользуется этим преимуществом, оно не может получить его вновь до тех пор, пока не окончит продолжительный отдых.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все потраченные использования этой способности после продолжительного отдыха.

Нестабильная реакция

умение Пути дикой магии 10-го уровня

Магия, бурлящая в вашей душе, может вырваться наружу, когда вы в опасности. Пока вы находитесь в ярости и по вам попадают атакой или вы проваливаете спасбросок, вы можете использовать Рекцию и бросить к8 по таблице Дикой магии и немедленно активировать выпавший эффект. Этот эффект заменяет предыдущий эффект Дикой магии.

Контролируемая дикость

умение Пути дикой магии 14-го уровня

Каждый раз, когда вы бросаете к8 для определения эффекта Дикой магии, вы можете бросить кубик дважды и выбрать, какой из двух эффектов активировать. Если вы выбрасываете одно и то же число на двух костях, вы можете игнорировать эти числа и выбрать любой из эффектов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путь зверя (TCE)

Варвары, следующие по Пути Зверя, черпают свою ярость из звериной искры, горящей в их душе. Зверь воет внутри и желает вырваться наружу в припадках ярости. Этот зверь вырывается наружу в приступе ярости, физически преображая Варвара.

Те, кто следуют по этому Пути, могут обнаружить, что в них поселился первобытный дух, или же они произошли от перевертышей. Вы можете выбрать происхождение дикой мощи или определить случайным образом, воспользовавшись таблицей «Происхождение Зверя».

Происхождение Зверя

к4	Происхождение
1	Один из ваших родителей — оборотень, и вы частично унаследовали его проклятье.
2	Вы потомок архидруида. Его способности проявились в вас, позволив вам частично изменять свою форму.
3	Несколько духов наделили вас способностью частично перенимать звериные черты.
4	Древний дух животного живет внутри вас, позволив вам следовать по его пути.

Форма зверя

умение Пути зверя 3-го уровня

Когда вы входите в состояние ярости, вы можете совершить превращение, проявив звериную силу, сокрытую внутри вас. До окончания действия вашей ярости вы проявляете естественное оружие. Для вас оно считается простым рукопашным оружием, и вы добавляете свой модификатор Силы к броскам атаки и урона, когда атакуете с его помощью, как обычно.

Выбирайте один из описанных ниже вариантов каждый раз, когда вы входите в состояние ярости:

Укус. Ваш рот превращается в звериную пасть или большие челюсти (на ваш выбор). Ваш укус наносит 1к8 колющего урона при попадании. Один раз в каждый свой ход, когда вы нанесли урон существу укусом, вы восстанавливаете количество хитов, равное вашему Бонусу мастерства, но только если у вас меньше половины хитов на момент атаки.

Когти. Ваши кисти превращаются в когти, которые вы можете использовать в качестве оружия, если они пусты. Вы наносите 1к6 рубящего урона при попадании. Один раз в каждый ваш ход, когда вы совершаете действие Атака этими когтями, вы можете совершить одну дополнительную атаку когтями в качестве части того же действия.

Хвост. Вы отращиваете колючий хвост, который наносит 1к8 колющего урона при попадании. Хвост обладает свойством «Досягаемость». Если существо, которое вы видите в пределах 10 футов от себя, совершает по вам бросок атаки, вы можете использовать свою реакцию, чтобы ударить хвостом и бросить к8, добавляя результат этого броска к вашему КД, что может привести к промаху.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Звериная душа

умение Пути зверя 6-го уровня

Животный дух, живущий внутри вас, набирает силу. Теперь ваше естественное оружие, дарованное способностью «Форма зверя», считается магическим для преодоления сопротивления и иммунитетов для не магических атак и типов урона.

Вы также можете изменить свою форму, чтобы вам было легче адаптироваться к окружающей среде. Когда вы оканчиваете короткий или продолжительный отдых, выберите одно из следующих преимуществ, которое длится до тех пор, пока вы вновь не окончите короткий или продолжительный отдых:

Вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости передвижения, а также возможность дышать под водой.

Вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости передвижения. Вы также можете карабкаться по трудной поверхности, включая вверх ногами по потолку, без совершения проверок навыков.

Когда вы прыгаете, вы можете совершить проверку Силы (Атлетики) и увеличить дальность своего прыжка на количество футов, равное значению проверки. Вы можете совершить эту проверку только 1 раз за ход.

Заразительная ярость

умение Пути зверя 10-го уровня

Когда вы попадаете по существу естественным оружием и находясь при этом в Ярости, дух зверя внутри вас может проклясть цель с помощью бушующей ярости. Цель должна совершить Спасбросок Мудрости (Сл 8 + ваш модификатор Телосложения + Бонус мастерства) или же будет подвержена одному из описанных ниже эффектов (на ваш выбор):

- Цель должна потратить реакцию и совершить атаку ближнего боя против существа по вашему выбору, которое вы может видеть.
- Цель получает 2к12 урона психикой.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему Бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Зов охоты

умение Пути зверя 14-го уровня

Зверь внутри вас становится настолько могущественным, что вы распространяете свою свирепость на других и обрести стойкость от того, что они присоединятся к вашей охоте.

Когда вы входите в состояние ярости, вы можете выбрать количество согласных существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, равное вашему модификатору Телосложения (минимум одно существо). Вы получаете 5 временных хитов за каждое существо, которое согласилось принять участие в охоте.

Пока ваша ярость не закончится, единожды в свой ход, выбранные существа могут использовать следующее преимущество:

- Когда союзник попадает своей атакой по цели и наносит ей урон, он может бросить к6 и получить бонус к урону, равный результату броска.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему Бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные применения после долгого отдыха.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Воин

Дайте мне знать, когда вы все закончите говорить.
— Тордек

Женщина, прикрываясь щитом и лязгая доспехами, устремляется в толпу гоблинов. Из-за её спины одетый в клёпанную кожу эльф осыпает врагов стрелами, выпуская их из своего изящного лука. Невдалеке от них полуорк выкрикивает приказы, указывая лучшее направление для атаки. Дварф в кольчуге выставил свой щит перед компаньоном, отражая смертельный удар дубины огра. Его напарник, полуэльф в чешуйчатом доспехе, закрутил два своих скимитара в сверкающем вихре и двинулся в обход огра, отыскивая брешь в его защите.

Опытный гладиатор сражается на арене и хорошо знает, как использовать свои трезубец и сеть, чтобы опрокинуть противника и обойти его, вызывая ликование публики и получая тактическое преимущество. Меч его противника вспыхивает голубым светом и испускает сверкающую молнию. Все эти герои — воины. Представители, возможно, самого разнообразного класса в мире D&D. Странствующие рыцари, военачальники-завоеватели, королевские чемпионы, элитная пехота, бронированные наёмники и короли разбоя — будучи воинами, все они мастерски владеют оружием, доспехами, и приёмами ведения боя. А ещё они хорошо знакомы со смертью — они несут её сами, и часто смотрят в её холодные глаза.

Из всех искателей приключений в мирах D&D, воин возможно является величайшим парадоксом. С одной стороны многообразие этого класса состоит в том, что каждый воин развивает свое искусство по-своему; их оружие, доспехи и тактика различаются в очень большом спектре. С другой стороны, вне зависимости от инструментов и методов, которые использует воин, в сердце мотивации каждого воина лежит одна базовая истина: лучше убить, чем быть убитым.

Хотя некоторые искатели приключений рискуют своими жизнями, сражаясь за славу или сокровища, другие в первую очередь заботятся о благоденствии окружающих. Их больше волнует благополучие общества, деревни или своей группы, чем собственная безопасность. Даже если они получают золото, настоящая награда для них – смерть врагов.

Разделы ниже предлагают добавить больше личностных черт вашему персонажу воину.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Разносторонние специалисты

Воины владеют основами всех боевых стилей. Каждый воин может рубить топором, фехтовать рапирой, владеет длинным и двуручным мечом, может стрелять из лука и даже при некоторой сноровке способен поймать противника сетью. Помимо этого, воины хорошо знакомы с использованием щита и любых доспехов. Помимо общих знаний, каждый воин специализируется на определённом стиле боя. Некоторые концентрируются на стрельбе из лука, другие на сражении с оружием в каждой руке, а есть те, кто свои воинские способности усиливает заклинаниями. Сочетание широких общих навыков и углублённой специализации делает воинов непревзойдёнными на поле боя.

Готовые к опасности

Не все члены городской стражи, деревенского ополчения или королевской армии являются воинами. Большинство из них это просто обученные солдаты, обладающие лишь основными воинскими навыками. Солдаты-ветераны, офицеры, обученные телохранители, посвящённые рыцари и похожие персоны, как правило, являются воинами. Некоторые воины чувствуют потребность использовать свою подготовку в качестве искателей приключений. Исследование подземелий, убийство чудовищ, и другая опасная работа, обыденная для искателей приключений, является второй натурой воина, и не так сильно отличается от жизни, оставленной в прошлом. Риск здесь, возможно, и выше, но и награда значительно больше — например, воины в городском дозоре вряд ли могут найти меч язык пламени.

Геральдический символ

Воины обычно сражаются ради чего-то. Некоторые сражаются ради королевств, осаждаемых монстрами, а другие же ищут лишь личной славы. В любом случае воин часто имеет геральдический знак, который отражает эту цель, либо приняв символ страны или королевской династии, либо создав герб, отражающий собственные цели.

Ваш персонаж может быть связан с организацией или целью, и поэтому может уже путешествовать под каким-то знаменем. В другом случае, подумайте о разработке геральдического знака, который символизирует аспект вашей натуры или говорит всем о вашей цели в мире.

Геральдический символ

кб	Символ
1	Грозный золотой дракон на зеленом поле, представляющий доблесть и стремление к богатству
2	Кулак штормового гиганта, сжимает молнию перед грозовым облаком, символизируя гнев и силу
3	Скрещенные двуручные мечи перед вратами замка, означающие защиту города или королевства
4	Череп с вонзенным в него кинжалом, представляющий обреченность, которую вы приносите своим врагам
5	Феникс в огненном кольце, символ непреклонной воли
6	Три капли крови под горизонтальным лезвием меча на черном фоне, символизирующие трех противников, которых вы поклялись убить

This is an unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Инструктор

Некоторые воины – прирожденные бойцы, у которых есть талант к выживанию к бою. Другие изучают основы боевого мастерства в годы своего становления, проводя время с военными или в какой-то боевой организации, где их обучают лидеры группы.

Третий тип воина получается из тех, кто один обучался у инструктора, заслуженного ветерана. Этот инструктор был или возможно еще является очень опытным в определенном аспекте боя, который относится к предыстории ученика.

Если вы решите, что у вашего персонажа был индивидуальный инструктор, то в чем его специальность? Повторяете ли вы стиль боя вашего инструктора или вы переняли его учение и адаптировали его под свои нужды?

Инструкторы

кб	Инструктор
1	**Гладиатор.** Ваш инструктор был рабом, который боролся за свободу на арене, или тот, кто охотно выбрал жизнь гладиатора, чтобы заработать деньги и славу.
2	**Военный.** Ваш тренер служил с группой солдат и много знает о работе в команде.
3	**Городской стражник.** Управление толпой и сохранение мира-это специальности вашего инструктора
4	**Воитель племени.** Ваш инструктор вырос в племени, где борьба за свою жизнь была практически повседневной.
5	**Уличный боец.** Ваш тренер превосходно работает в городских боях, сочетая работу в тесном контакте с тишиной и эффективностью.
6	**Мастер оружия.** Ваш наставник помог вам стать одним целым с выбранным вами оружием, предоставив высокоспециализированные знания о том, как наиболее эффективно использовать его.

Фирменный стиль

Многие воины отличают себя от себе подобных, принимая и улучшая особый стиль или метод ведения боя. Хоть этот стиль и может быть естественным продолжением личности воина, это не всегда так – чьи-то общие взгляды на мир не обязательно диктуют то, как воин действует, когда его жизнь на кону.

Ваш боевой стиль отражает ваши взгляды на жизнь или что-то еще пробуждается в вас когда вы достаете свое оружие?

Фирменный стиль

кб	Стиль
1	**Элегантный.** Вы двигаетесь с точной грацией и полным контролем, никогда не используя больше энергии чем нужно.
2	**Брутальный.** Ваши атаки подобны ливню ударов молота, которые дробят кости или разливают повсюду кровь.
3	**Хитрый.** Вы атакуете в нужный момент и используете тактику, чтобы увеличить шансы на успех.
4	**Непринужденный.** Вы редко потеете или выказываете нечто кроме стоического выражения лица в битве.
5	**Энергичный.** Вы поете и смеетесь во время боя, когда ваш дух порхает. Самое большое счастье для вас – когда враг перед вами и верное оружие в руке.
6	**Злобный.** Вы воете и усмехаетесь перед боем, и наслаждаетесь насмешками над врагами после победы.

This is unofficial Fan Content [illegible] under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Воин

Уровень	Бонус мастерства	Умения
1	+2	Боевой стиль, Второе дыхание
2	+2	Всплеск действий (одно использование)
3	+2	Воинский архетип
4	+2	Увеличение характеристик
5	+3	Дополнительная атака
6	+3	Увеличение характеристик
7	+3	Умение воинского архетипа
8	+3	Увеличение характеристик
9	+4	Упорный (одно использование)
10	+4	Умение воинского архетипа
11	+4	Дополнительная атака (2)
12	+4	Увеличение характеристик
13	+5	Упорный (два использования)
14	+5	Увеличение характеристик
15	+5	Умение воинского архетипа
16	+5	Увеличение характеристик
17	+6	Всплеск действий (два использования), Упорный (три использования)
18	+6	Умение воинского архетипа
19	+6	Увеличение характеристик
20	+6	Дополнительная атака (3)

Создание воина

Когда вы создаёте своего воина, продумайте два связанных элемента предыстории своего персонажа: где вы получили боевую подготовку, и что отличало вас от обычных воителей, окружавших вас? Были ли вы особенно безжалостным? Получали ли вы особую помощь от наставника, возможно, из-за вашей исключительной преданности? Что в первую очередь побудило вас к этой подготовке, угроза, нависшая над вашей родиной, жажда мести, необходимость доказать себе, или все эти факторы вместе?

Вы могли пройти официальную подготовку в армии дворянина или в местном ополчении. Возможно, вы тренировались в военной академии, изучая стратегию, тактику и военную историю. Или же вы можете быть самоучкой, несовершенным, но проверенным бойцом. Взялись ли вы за меч, чтобы сбежать от жизни на ферме, или следуете гордой фамильной традиции? Где вы приобрели своё оружие и доспехи? Они могут быть военным наследием или семейными реликвиями, или, возможно, вы экономили годами, чтобы купить их. Ваше вооружение теперь самое важное ваше имущество, это единственное, что стоит межу вами и смертью.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать воина, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Силы или Ловкости (в зависимости от того, хотите ли вы сосредоточиться на рукопашном оружии или на стрельбе из лука или фехтовальном оружии) должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Телосложения (или Интеллекта, если вы планируете взять воинский архетип Мистический Рыцарь). Во-вторых, выберите предысторию «солдат».

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Классовые умения

Воины обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к10 за каждый уровень воина
Хиты на 1 уровне: 10 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень воина после первого.

Владение

Доспехи: Все доспехи, щиты
Оружие: Простое оружие, воинское оружие
Инструменты: Нет

Спасброски: Сила, Телосложение
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Выживание, Запугивание, История, Проницательность, Уход за животными

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) кольчуга или б) кожаный доспех, длинный лук и 20 стрел;
- а) воинское оружие и щит или б) два воинских оружия;
- а) лёгкий арбалет и 20 болтов или б) два ручных топора;
- а) набор исследователя подземелий или б) набор путешественника.

Боевой стиль

Вы выбираете боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

Дуэлянт

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Защита

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 фт. от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

Оборона

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

Перехват (ТСЕ)

Когда существо, которое вы можете видеть, попадает по цели (не вам) атакой в пределах 5 футов от вас, вы можете использовать Реакцию и уменьшить урон, получаемый целью на 1к10 + ваш Бонус мастерства (до минимума 0 урона). Чтобы совершить это действие, вы должны держать в руках щит, простое или военное оружие.

Совершенная техника (ТСЕ)

Вы изучаете один боевой приём на ваш выбор из списка архетипа воина Мастер боевых искусств. Если приём требует, чтобы цель совершила Спасбросок для сопротивления эффекту приёма, Сл Спасброска равна 8+ ваш бонус мастерства + модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор).

Вы получаете одну кость превосходства: к6. (эта кость добавляется к другим костям превосходства, которые вы получили из других источников). Эта кость подпитывает ваши приёмы. Кость превосходства тратится, когда вы её используете для боевого приёма, и восстанавливается после окончания короткого или продолжительного отдыха.

This is unofficial content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Сражение большим оружием

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат, даже если снова выпало «1» или «2». Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

Сражение вслепую (ТСЕ)

Вы получаете слепое зрение на расстоянии 10 футов. На этой дистанции вы спокойно можете видеть все, что не находится за полным прикрытием, даже если вы Ослеплены или находитесь в темноте. Кроме того, вы можете видеть невидимых существ в пределах этого расстояния, если только оно успешно не спрячется от вас.

Сражение голыми руками (ТСЕ)

Ваши безоружные атаки могут наносить дробящий урон, равный 1к6 + модификатор Силы. Если вы не держите в руках оружия или щит, то урон увеличивается до к8. В начале каждого вашего хода, вы можете нанести 1к4 дробящего урона существу, которое вы успешно Захватили.

Сражение двумя оружиями

Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

Сражение метательным оружием (ТСЕ)

Вы можете обнажить оружие со свойством «метательное» в качестве действия атаки, которое вы совершаете этим оружием. Кроме того, когда вы попадаете по существу дальнобойной атакой, используя метательное оружие, вы получаете бонус +2 к броску урона.

Стрельба

Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.

Второе дыхание

Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина.

Использовав это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

Всплеск действий

Начиная со 2 уровня вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного действий. Использовав это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова. Начиная с 17 уровня вы можете использовать это умение дважды, прежде чем вам понадобится отдых, но в течение одного хода его всё равно можно использовать лишь один раз.

Воинский архетип

На 3 уровне вы выбираете архетип, отражающий стиль и технику, к которым вы стремитесь. Выберите мастера боевых искусств, мистического рыцаря или чемпиона. Подробности этих архетипов приведены в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 3, 7, 10, 15 и 18 уровнях.

Универсальность воина (ТСЕ)

Начиная с 4-го уровня, каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе, и вам предоставляется «Увеличение Характеристик», вы можете совершить одно из следующих действий, поскольку вы изменяете направленность своей боевой практики.

- Замените известный вам Боевой стиль, на другой, из списка Боевых стилей доступного воина.
- Если вам известен какой-либо приём из архетипа «Мастера боевых искусств», вы можете заменить этот приём другим.

Увеличение характеристик

При достижении 4, потом 6, 8,12,14, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Количество атак увеличивается до трёх на 11 уровне этого класса, и до четырёх на 20 уровне.

Упорный

Начиная с 9 уровня вы можете перебросить проваленный спасбросок, и должны использовать новый результат. После этого вы можете повторно использовать это умение только после завершения продолжительного отдыха.

Вы можете использовать это умение дважды между периодами продолжительного отдыха после достижения 13 уровня, и трижды после достижения 17 уровня.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Воинские архетипы

Разные воины используют разные подходы для совершенствования своих воинских способностей. Воинский архетип отражает выбранный вами подход.

Мастер боевых искусств (PHB)

Тот, кто выбрал архетип мастера боевых искусств, полагается на техники, выработанные поколениями бойцов. Для такого воина сражение сродни академической задаче, и часто включает вещи, далёкие от боя, вроде кузнечного мастерства или каллиграфии. Не все воины способны впитать уроки истории, теорию и артистизм, отражённые в архетипе мастера боевых искусств, но те, кто смог сделать это, являются отлично подготовленными воинами, обладающими прекрасными навыками и знаниями.

Боевое превосходство

умение Мастера боевых искусств 3-го уровня

Когда вы выбираете этот архетип, вы изучаете приёмы, использующие специальные кости, называемые костями превосходства.

Приёмы. Вы изучаете три приёма на ваш выбор. Они описаны в разделе «приёмы», расположенном ниже. Большинство приёмов тем или иным образом усиливают атаку. Во время одной атаки вы можете использовать только один приём. Вы изучаете два дополнительных приёма при достижении 7, 10 и 15 уровней. Каждый раз, при изучении новых приёмов, вы можете также заменить один из известных вам приёмов на другой.

Кости превосходства. У вас есть четыре кости превосходства. Это кости к8. Кости превосходства тратятся при использовании. Вы восполняете все потраченные кости в конце короткого или продолжительного отдыха.

Вы получаете ещё по одной кости превосходства на 7 и 15 уровнях.

Спасброски. Некоторые из ваших приёмов требуют от цели спасброска, чтобы избежать эффекта приёма. Сложность такого спасброска рассчитывается следующим образом:

Сложность спасброска приёма = 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор)

Ученик войны

умение Мастера боевых искусств 3-го уровня

Вы осваиваете владением одним из ремесленных инструментов на ваш выбор.

Познай своего врага

умение Мастера боевых искусств 7-го уровня

Если вы потратите как минимум 1 минуту, рассматривая, или по другому взаимодействуя с существом вне боя, вы можете узнать некоторую информацию о его способностях в сравнении с вашими. Мастер сообщит вам, равняется ли существо, превосходит или уступает вам в двух характеристиках на ваш выбор из перечисленных:

- Значение Силы
- Значение Ловкости
- Значение Телосложения
- Класс Доспеха
- Текущие хиты
- Общее количество уровней (если есть)
- Количество уровней в классе Воин (если есть)

Улучшенное боевое превосходство

умение Мастера боевых искусств 10-го уровня

Ваша кость превосходства увеличивается до к10. На 18 уровне — до к12.

Неослабевающий

умение Мастера боевых искусств 15-го уровня

Если вы совершаете бросок инициативы, не имея костей превосходства, вы получаете одну.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Приёмы

Приёмы приведены в алфавитном порядке.

Активное уклонение. При перемещении вы можете потратить одну кость превосходства, совершить её бросок и добавить выпавшее значение к КД, пока не прекратите перемещение.

Атака с выпадом. Если вы в свой ход совершаете рукопашную атаку оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы увеличить досягаемость этой атаки на 5 фт. В случае попадания вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки.

Атака с захватом (ТСЕ). Сразу же после того, как вы попали атакой ближнего боя по существу в свой ход, вы можете потратить Кость превосходства и Бонусным действием, попытаться Схватить существо. Добавьте значение Кости превосходства к вашей проверке Силы (Атлетика).

Атака с манёвром. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы один из ваших товарищей смог переместиться в более выгодное положение. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки и выбираете дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо может реакцией переместиться на расстояние до половины своей скорости, не провоцируя при этом атаки от цели вашей атаки.

Атака с угрозой. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться напугать цель. Вы добавляете кость пре-восходства к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель испугана вами до конца вашего следующего ход.

Атака с финтом. Вы можете в свой ход потратить одну кость превосходства и бонусным действием совершить финт, выбрав в качестве цели одно существо в пределах 5 фт. Следующий бросок атаки по этому существу вы совершаете с преимуществом. Если атака попадает, добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки. Оба преимущества пропадают, если вы не используете их в том же ходу, в котором получили их.

Быстрый бросок (ТСЕ). Бонусным действием вы можете потратить Кость превосходства и совершить дальнобойную атаку оружием, со свойством «метательное». Вы можете обнажить метательное оружие в частью этого действия. Если вы попали, то добавьте выпавшее значение Кости превосходства к наносимому урону.

Готовность (ТСЕ). Когда существо, которое вы можете видеть, двигается в пределах досягаемости вашего оружия ближнего боя, вы можете использовать реакцию, чтобы потратить Кость превосходства и совершить одну атаку против этого существа, используя это оружие. Если атака попадает по цели, добавьте результат Кости превосходства к урону.

Заманить и поменяться (ТСЕ). Когда вы находитесь в пределах 5 футов от союзника в свой ход, вы можете потратить одну Кость превосходства и поменяться местами с союзником, потратив при этом как минимум 5 футов передвижения. При этом союзник должен быть согласен и быть дееспособным. Это передвижение не провоцирует атак.

Бросьте Кость превосходства. До начала вашего следующего хода вы или ваш союзник (на ваш выбор) получаете бонус к КД, равный выпавшему значению.

Засада (ТСЕ). Когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность) или бросок Инициативы, вы можете потратить Кость превосходства, совершить бросок и добавить выпавшее значение к броску. Вы можете это сделать только если вы не недееспособны.

Обезоруживающая атака. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться обезоружить противника, заставляя его выронить один предмет по вашему выбору, который он держит. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, а цель должна совершить спасбросок Силы. В случае провала она роняет выбранный вами предмет. Предмет падает у её ног.

Опрокидывающая атака. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться сбить цель с ног. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, и, если размер цели Большой или меньше, она должна совершить спасбросок Силы. В случае провала вы сбиваете цель с ног.

Ответный удар. Если существо промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете реакцией потратить одну кость превосходства, чтобы совершить рукопашную атаку оружием по этому существу. Если вы попадаете, вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки.

Отвлекающий удар. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы отвлечь существо, открывая его для ваших союзников. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки. Следующий бросок атаки по этой цели любого существа кроме вас совершается с преимуществом, если атака совершается до начала вашего следующего хода.

Парирование. Если другое существо причиняет вам урон рукопашной атакой, вы можете реакцией потратить одну кость превосходства, чтобы уменьшить урон на величину, равную броску вашей кости превосходства + ваш модификатор Ловкости.

Присутствие Командира (ТСЕ). Когда вы совершаете проверку Харизмы (Запугивание, Убеждение или Выступление), вы можете потратить Кость превосходства, бросить ее и добавить к этой проверке результат броска.

Провоцирующая атака. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться спровоцировать противника атаковать вас. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель до конца вашего следующего хода совершает с помехой броски атаки по всем целям, кроме вас.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сплочение. Вы можете в свой ход бонусным действием потратить одну кость превосходства, чтобы поддержать решимость одного из ваших спутников. Если вы это сделаете, выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо получает временные хиты, равные броску кости превосходства + ваш модификатор Харизмы.

Тактическая оценка (ТСЕ). Когда вы совершаете проверку Мудрости (Проницательность) или Интеллекта (Анализ или История), вы можете потратить Кость превосходства и добавить выпавшее значение к проверке.

Толкающая атака. Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться оттолкнуть цель. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, и, если размер цели Большой или меньше, она должна совершить спасбросок Силы. При провале вы толкаете цель на расстояние до 15 фт. от себя.

Точная атака. Если вы совершаете бросок атаки оружием по существу, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы добавить её к броску. Вы можете использовать этот приём до или после совершения броска атаки, но до применения эффектов атаки.

Удар командующего. Если вы совершаете в свой ход действие Атака, вы можете отказаться от одной из ваших атак и бонусным действием направить удар одного из ваших соратников. Если вы это сделаете, выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас и потратьте одну кость превосходства. Это существо может немедленно совершить реакцией одну атаку оружием, добавив кость превосходства к броску урона этой атаки.

Широкая атака. Если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться причинить урон другому существу этой же атакой. Выберите другое существо в пределах 5 фт. от первоначальной цели и в пределах вашей досягаемости. Если исходный бросок атаки попал бы по второму существу, оно получает урон, равный броску кости превосходства. Урон того же вида, что и для исходной атаки.

Мистический рыцарь (PHB)

Архетип мистического рыцаря совмещает в себе воинское искусство и тщательное изучение волшебства. Мистические рыцари используют приёмы, схожие с практиками волшебников. Но они сосредоточились на изучении двух из восьми школ магии: Воплощения и Ограждения. Заклинания Ограждения обеспечивают мистическим рыцарям дополнительную защиту в бою, а Воплощения причиняют урон сразу нескольким противникам за раз, увеличивая возможности рыцаря в бою. Эти рыцари владеют относительно небольшим количеством заклинаний, что позволяет постоянно держать их в памяти и не использовать книгу заклинаний.

Заклинания мистического рыцаря

Уровень воина	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
			1	2	3	4
3	2	3	2	-	-	-
4	2	4	3	-	-	-
5	2	4	3	-	-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	2	-	-
8	2	6	4	2	-	-
9	2	6	4	2	-	-
10	3	7	4	3	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

Использование заклинаний

умение Мистического рыцаря 3-го уровня

При достижении 3 уровня к своим воинским талантам вы добавляете возможность использовать заклинания.

Заговоры. Вы изучаете 2 заговора на свой выбор из списка волшебника. Дополнительный заговор волшебника вы изучите на 10 уровне.

Ячейки заклинаний. Таблица заклинаний мистического рыцаря содержит информацию о количестве доступных вам ячеек заклинаний для сотворения заклинаний волшебника. Чтобы использовать заклинание определённого уровня, вы должны потратить ячейку того же уровня или выше. Все потраченные ячейки заклинаний вы восстанавливаете после окончания продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня щит, и имеете ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать это заклинание, использовав любую из этих ячеек.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Вы знаете три заклинания 1 уровня из списка волшебника на свой выбор, два из которых должны принадлежать к школам Воплощения и Ограждения.

Колонка «известные заклинания» в таблице показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания волшебника. Все эти заклинания должны принадлежать школам Воплощения или Ограждения, и не должны превышать уровень доступных вам ячеек заклинаний. Например, при достижении 7 уровня в этом классе вы можете выучить новое заклинание 1 или 2 уровня.

Заклинания, которые вы выучите на 8, 14 и 20 уровнях могут принадлежать к любой школе магии.

Каждый раз, получая уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний волшебника, известное вам, другим, на ваш выбор. Новое заклинание должно быть из списка доступных волшебнику, у вас должны быть ячейки соответствующего уровня, и заклинание должно принадлежать школам Воплощения или Ограждения, кроме случаев, когда вы заменяете заклинания, полученные на 8, 14 или 20 уровнях.

Базовая характеристика заклинаний. Интеллект является базовой характеристикой для ваших заклинаний, поскольку вы узнаёте заклинания посредством изучения и запоминания. Когда заклинание требует использовать базовую характеристику, вы используете Интеллект. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства
+ модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = бонус мастерства
+ модификатор Интеллекта

Связь с оружием

умение Мистического рыцаря 3-го уровня

Вы узнаёте ритуал, позволяющий создать магическую связь между вами и одним оружием. Вы выполняете ритуал в течение 1 часа, и он может быть совершён в течение короткого отдыха. Оружие во время проведения ритуала должно находиться на доступном расстоянии от вас, и в конце вы должны прикоснуться к нему и создать связь.

Как только вы привязали к себе оружие, вы не можете быть обезоруженным, пока не станете недееспособным. Если оружие находится на одном плане существования с вами, вы можете в свой ход бонусным действием призвать его, телепортируя себе в руку.

У вас может быть не более двух привязанных оружий одновременно, и бонусным действием вы призываете их по одному. Если вы попытаетесь создать связь с третьим оружием, вам придётся разорвать связь с одним из первых двух.

Боевая магия

умение Мистического рыцаря 7-го уровня

Если вы действием используете заговор, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием.

Мистический удар

умение Мистического рыцаря 10-го уровня

Вы узнаёте, как с помощью удара оружием снизить сопротивляемость цели вашим заклинаниям. Если вы попадаете по существу атакой оружием, это существо совершает следующий спасбросок от вашего заклинания, использованного до конца вашего следующего хода, с помехой.

Волшебный рывок

умение Мистического рыцаря 15-го уровня

Вы получаете возможность телепортироваться на 30 фт. в свободное пространство, которое вы видите, когда используете Всплеск действий. Вы можете телепортироваться до или после дополнительного действия.

Улучшенная боевая магия

умение Мистического рыцаря 18-го уровня

Если вы действием используете заклинание, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Чемпион (PHB)

Обычно чемпионы фокусируются на использовании чистой физической силы, отточенной до смертельного совершенства. Выбравший для себя архетип чемпиона сочетает суровые тренировки с физическим совершенством, позволяющим наносить смертоносные удары.

Улучшенные критические попадания

умение Чемпиона 3-го уровня

Когда вы выбрали этот архетип, ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

Выдающийся атлет

умение Чемпиона 7-го уровня

Вы можете добавлять половину бонуса мастерства, округлённую в большую сторону, ко всем проверкам Силы, Ловкости или Телосложения, куда этот бонус ещё не включён.

Кроме того, если вы совершаете прыжок в длину с разбега, дальность прыжка увеличивается на количество фт., равное модификатору Силы.

Дополнительный боевой стиль

умение Чемпиона 10-го уровня

Вы можете выбрать второй боевой стиль.

Превосходные критические попадания

умение Чемпиона 15-го уровня

Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «18–20» на кости атаки.

Уцелевший

умение Чемпиона 18-го уровня

Вы достигаете вершин стойкости в бою. В начале каждого своего хода вы восстанавливаете количество хитов, равное 5 + ваш модификатор Телосложения, если количество ваших хитов не превышает половины от максимума. Эта способность не работает, если у вас 0 хитов.

Кавалерист (XGE)

Архетип Кавалерист превосходен в конном бою. Обычно рожденный среди благородных и взращенный при дворе, Кавалерист одинаково хорошо себя чувствует ведя кавалерию в атаку и обмениваясь остротами за званым ужином. Кавалеристы также знают как оградить от опасности тех, за кого они отвечают, часто служат защитниками старших по званию и слабых. Принужденные устранять несправедливость или зарабатывать престиж, многие такие воины оставляют свою комфортную жизнь и отправляются на славное приключение.

Дополнительные владения

умение Кавалериста 3-го уровня

Когда вы выбираете этот архетип, вы получаете владение одним из следующих навыков по своему выбору: Уход за Животными, История, Проницательность, Выступление или Убеждение. В качестве альтернативы вы можете выучить один язык по своему выбору.

Непоколебимая метка

умение Кавалериста 3-го уровня

Вы можете угрожать врагам, мешая их атакам и карая их за вред другим. Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой оружием, вы можете пометить это существо до конца вашего следующего хода. Эффект метки заканчивается, если вы становитесь недееспособным или умираете, или же если кто-то еще отметит эту цель.

Пока отмеченное существо находится в пределах 5 футах от вас, оно совершает с помехой броски атак, целью которых не являетесь вы.

Кроме того, если отмеченное существо наносит урон кому угодно, кроме вас, вы можете совершить особую рукопашную атаку оружием против помеченного существа бонусным действием в свой следующий ход. Эту атаку вы совершаете с преимуществом, при попадании нанося дополнительный урон, равный половине вашего уровня воина.

Независимо от количества существ, которых вы отметили, вы можете совершить эту специальную атаку количество раз, равное модификатору вашей Силы (минимум один), и восстанавливаете все потраченные атаки, совершив продолжительный отдых.

Рожденный в седле

умение Кавалериста 3-го уровня

Ваше мастерство всадника становится очевидным. Вы совершаете с преимуществом спасброски, чтобы избежать падения с вашего скакуна. Если вы падаете и остаетесь дееспособным, вы приземляетесь на ноги в пределах 10 футов.

И наконец, забраться в седло и спешиться стоит вам всего 5 футов передвижения, а не половину скорости.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Защитный маневр

умение Кавалериста 7-го уровня

Вы научились отражать удары, направленные на вас, вашего скакуна или других существ поблизости. Если по вам или по другому существу в 5 футах от вас, которое вы можете видеть, попадают атакой, вы можете реакцией сделать бросок 1к8, если в данный момент вооружены рукопашным оружием или надели щит. Результат броска добавляется к КД цели против этой атаки. Если атака все равно попадает, цель имеет сопротивление к урону от этой атаки.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашего Телосложения (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования, совершив продолжительный отдых.

Держать строй

умение Кавалериста 10-го уровня

Вы становитесь мастером сдерживания своих противников. Вы можете совершить провоцированную атаку, если враждебное существо перемещается на 5 футов и более, оставаясь в пределах досягаемости. Для этого вы реакцией совершаете одну рукопашную атаку по спровоцировавшему существу, и если вы попадаете по существу такой провоцированной атакой, его скорость уменьшается до 0 до конца текущего хода.

Свирепый натиск

умение Кавалериста 15-го уровня

Вы можете сбивать своих врагов, независимо от того, на скакуне вы или нет. Если перед атакой существа вы двигаетесь не менее 10 футов по прямой линии, а затем попадаете атакой, существо должно преуспеть в спасброске Силы Сл (8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор силы), иначе будет сбито с ног. Вы можете использовать эту особенность только один раз за ход.

Бдительный защитник

умение Кавалериста 18-го уровня

Вы реагируете на опасность с чрезвычайной бдительностью. В бою вы получаете особую реакцию, которую вы можете использовать один раз за ход каждого существа, кроме вас самих. Вы можете использовать эту реакцию только чтобы совершить провоцированную атаку и не можете использовать её в тот же ход, когда использовали свою нормальную реакцию.

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and licensed under the Open Game License 1.0a. The SRD 5.1 is available at dndbeyond.com/srd. All other original material in this work is not part of the SRD 5.1 and is not Open Game Content. Portions of this work are copyright Wizards of the Coast LLC. Wizards of the Coast LLC
mlappas@gmail.com

Мистический лучник (XGE)

Мистический Лучник изучает уникальный эльфийский метод стрельбы, который вплетает магию в выстрелы, чтобы произвести сверхъестественные эффекты. Мистические Лучники – самые элитные воины среди эльфов. Они стоят на страже границ эльфийских королевств, зорко следят за нарушителями и используют наделенные магией стрелы, чтобы побеждать монстров и захватчиков до того как они достигнут эльфийских поселений. За многие века методы этих эльфийских лучников были изучены представителями других рас, которые тоже могут балансировать мистические способности с мастерством лучника.

Знания Мистического лучника

умение Мистического лучника 3-го уровня

Вы учите магическую теорию или какие-то секреты природы – типичные для практиков этой военной эльфийской традиции. Вы выбираете владение навыком либо Магия, либо Природа, и учите заговор «Фокусы» или «Искусство друидов».

Магический выстрел

умение Мистического лучника 3-го уровня

Вы учитесь бросать в бой особые магические эффекты вместе с некоторыми своими выстрелами. Когда вы получаете это умение, вы учите два варианта Магического выстрела по своему выбору (смотри «Варианты Магического выстрела» ниже).

Раз в ход, когда вы выпускаете стрелу из своего короткого или длинного лука в качестве части действия Атака, вы можете применить один из своих вариантов Магического выстрела к этой стреле. Вы решаете, применять ли эту способность, после успешного попадания стрелой в существо, кроме случаев, когда выбранный вариант не требует броска атаки. У вас есть два использования этой способности, и вы восстанавливаете все потраченные использования по завершении короткого или продолжительного отдыха.

Вы выбираете дополнительный вариант Магического выстрела, когда достигаете определенных уровней в этом классе: 7, 10, 15, 18. Каждый вариант улучшается, когда вы становитесь воином 18 уровня.

Зачарованная стрела

умение Мистического лучника 7-го уровня

Вы получаете способность заряжать стрелы магией. Когда вы стреляете немагической стрелой из короткого или длинного лука, вы можете сделать ее магической с целью преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону. Магия угасает в стреле сразу же после попадания или промаха по цели.

Странствующая стрела

умение Мистического лучника 7-го уровня

Вы учитесь направлять сбившуюся стрелу к новой цели. Когда вы делаете бросок атаки магической стрелой и промахиваетесь, вы можете использовать бонусное действие, чтобы перебросить бросок атаки против другой цели, находящейся не далее чем в 60 футах от изначальной цели.

Выстрел всегда наготове

умение Мистического лучника 15-го уровня

Ваше магическое мастерство всегда наготове вначале битвы. Если вы делаете бросок инициативы, и у вас не осталось использований Магического выстрела, вы восстанавливаете одно использование.

Варианты магического выстрела

Умения Магический выстрел позволяет вам выбирать его варианты на определенных уровнях. Варианты представлены здесь в алфавитном порядке. Все это магические эффекты, и каждый ассоциируется с одной из школ магии.

Если вариант предполагает спасбросок, то ваша Сл Магического выстрела равна 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Интеллекта.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Изгоняющая стрела. Вы используете магию ограждения, чтобы временно изгнать свою цель в безвредное место в Стране Фей. Существо, в которое попала стрела, должно спешно сделать спасбросок Харизмы или оно будет изгнано. Будучи изгнанным существо становится недееспособным и его скорость равна 0. В конце своего следующего хода, цель появляется в месте, которое занимала, или ближайшем незанятом месте.

После достижения 18 уровня в этом классе цель также получает 2к6 урона силой, когда по ней попадает стрела.

Обманная стрела. Ваша магия очарования заставляет эту стрелу временно запутать свою цель. Существо, в которое попала эта стрела, получает дополнительно 2к6 психического урона и выбирает одного из ваших союзников не далее 30 футов от цели. Цель должна успешно совершить спасбросок Мудрости или будет очарована выбранным союзником до начала вашего следующего хода. Этот эффект заканчивается раньше если выбранный союзник атакует очарованную цель, нанесет ей урон или заставит совершить спасбросок.

Психический урон увеличивается до 4к6, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Взрывная стрела. Вы наделяете вашу стрелу энергией силы, взятой из школы воплощения. Эта энергия взрывается после вашей атаки. Сразу же после того как стрела попадает по существу, цель и все остальные существа в радиусе 10 футов от нее каждое получает по 2к6 урона силой.

Урон силой увеличивается до 4к6, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Ослабляющая стрела. Вы вплетаете магию некромантии в вашу стрелу. Существо, по которому попала стрела, получает дополнительно 2к6 урона некротической энергией. Цель должна также преуспеть в спасброске Телосложения, или урон, наносимый её атаками оружием, уменьшается в два раза до начала вашего следующего хода.

Некротический урон увеличивается до 4к6, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Сжимающая стрела. Когда эта стрела попадает по цели, магия призыва создает хватающие, ядовитые колючие кусты, которые обвивают цель. Существо, по которому попала стрела, получает дополнительно 2к6 урона ядом, его скорость уменьшена на 10 футов и оно получает 2к6 рубящего урона каждый ход, когда сдвигается на 1 фут или больше без телепортации в первый раз за ход. Цель или любое существо, которое может до него дотянуться, может действием убрать кусты с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) против Сл спасброска вашего Магического выстрела. В противном случае кусты остаются на 1 минуту либо пока вы снова не используете этот вариант.

Урон ядом и рубящий урон оба увеличиваются до 4к6, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Пронзающая стрела. Вы используете магию преобразования, чтобы придать стреле свойство бесплотности. Когда вы используете этот вариант, вы не делаете бросок атаки для атаки. Вместо этого стрела летит по линии в 1 фут шириной и 30 футов длиной, до того как исчезнуть. Стрела проходит сквозь объекты беспрепятственно, игнорируя укрытия. Каждое существо в этой линии должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон, как будто стрела попала по нему, плюс дополнительно 1к6 колющего урона. При успешном спасброске цель получает половину этого урона.

Колющий урон увеличивается до 2к6, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Ищущая стрела. Используя магию прорицания, вы даруете своей стреле способность искать цель. Когда вы используете этот вариант, вы не делаете бросок атаки для атаки. Вместо этого, выберите одно существо, которое вы видели за прошедшую минуту. Стрела летит к этому существу, огибает углы, если нужно, и игнорирует укрытие на половину и укрытие на три четверти. Если цель находится в радиусе досягаемости оружия, и если есть путь, по которому стрела может добраться до цели, то цель должна совершить спасбросок Ловкости. Иначе стрела исчезает, пролетев столько, сколько смогла. При провале цель получает урон, как будто в нее попала стрела плюс дополнительно 1к6 урона силовым полем, и вы узнаёте где сейчас находится цель. При успешном спасброске цель получает половину урона, и вы не узнаёте где она.

Урон силовым полем увеличивается до 2к6 когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Теневая стрела. Вы вплетаете магию иллюзии в свою стрелу, которая заслоняет зрение врага тенями. Существо, в которое попала стрела, получает дополнительно 2к6 урона психической энергией и должно успешно совершить спасбросок Мудрости или не сможет видеть далее 5 футов до начала вашего следующего хода.

Урон психической энергией увеличивается до 4к6 когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Самурай (XGE)

Самурай – воин, который полагается на свой суровый и непреклонный дух бойца, чтобы одолеть врагов. Решимость его непоколебима, и у врагов, вставших на пути Самурая, два варианта: сдаться или умереть в бою.

Дополнительные владения

умение Самурая 3-го уровня

Когда вы выбираете этот архетип, вы получаете владение одним из следующих навыков по своему выбору: История, Проницательность, Выступление или Убеждение. В качестве альтернативы вы можете выучить один язык по своему выбору.

Боевой дух

умение Самурая 3-го уровня

Ваша стремительность в битве может помочь вам защититься и нанести точный удар. Бонусным действием вы можете дать себе преимущество на броски атаки до конца текущего хода. При этом вы так же получаете 5 дополнительных временных хитов. Количество временных хитов увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней: 10 на 10 уровне и 15 на 15 уровне.

Вы можете использовать это умение три раза, и восстанавливаете все потраченные использования по завершении продолжительного отдыха.

Элегантный придворный

умение Самурая 7-го уровня

Ваши воинская дисциплина и внимание к деталям позволяют вам преуспеть в социальных взаимодействиях. Всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы (Убеждение), вы получаете бонус к проверке, равный вашему модификатору Мудрости.

К тому же ваш самоконтроль позволил вам получить владением спасброском Мудрости. Если у вас уже есть владение спасброском Мудрости, вы получаете владение спасброском Интеллекта или Харизмы (на ваш выбор).

Неутомимая душа

умение Самурая 10-го уровня

Когда вы совершаете бросок инициативы, и у вас не осталось не потраченных использований умения Боевой Дух, вы восстанавливаете одно использование.

Стремительный удар

умение Самурая 15-го уровня

Вы научились жертвовать точностью для совершения более быстрых ударов. Если в свой ход вы совершаете атаку, и у вас есть преимущество на бросок против одной из целей, вы можете отказаться от преимущества и сделать еще одну атаку оружием по этой цели как часть того же действия. Вы можете делать это не более одного раза за ход.

Стойкость перед смертью

умение Самурая 18-го уровня

Начиная с 18 уровня, ваш боевой дух может задержать смерть. Если урон опускает ваши хиты до 0, но не убивает вас, вы можете потратить реакцию, чтобы задержать потерю сознания, и можете немедленно сделать дополнительный ход, прервав текущий ход. Если вы получаете урон во время этого хода, когда у вас уже 0 хитов, вы получаете проваленный спасбросок от смерти. В случае трёх провалов вы умираете. Если к окончанию хода у вас все еще 0 хитов, вы теряете сознание.

Использовав это умение, вы должны завершить продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Рыцарь Пурпурного Дракона (Баннерет) (SCAG)

Ограничение: рыцарство

Рыцари Пурпурного Дракона – бойцы родом из королевства Кормир. Поклявшиеся защищать корону, они сражаются со злом за пределами границ их королевства.

Их задача ходить по землям как странствующим рыцарям, опираясь на свое суждение, храбрость и верность кодексу рыцарства, которые направят их в борьбе со злодеями.

Рыцарь Пурпурного Дракона вдохновляет других, совершая в бою самые смелые поступки. Само присутствие в деревне рыцаря может заставить бандитов и мародёров искать себе добычу попроще. В одиночку рыцарь – умелый воин, но рыцарь, ведущий за собой группу союзников, может превратить даже самый бедно экипированный отряд милиции в свирепую боевую группу.

Рыцарь славен делами, а не словами. Когда атаку возглавляет рыцарь, его действия могут пробудить в союзниках те резервы мужества и рвения, о которых они даже не подозревали.

Рыцари Пурпурного Дракона принадлежат к определённому ордену кормирского рыцарства.

Баннерет общее название для этого архетипа, если вы используете его в другом сеттинге или для другой модели военачальника не относящегося к Рыцарям Пурпурного Дракона.

Сплочающий крик

умение Баннерета 3-го уровня

Когда вы выбираете этот архетип, вы изучаете приёмы, позволяющие вдохновить ваших союзников на сражение, не смотря на былые ранения.

Когда вы используете Второе дыхание, вы можете выбрать до трёх союзных существ в пределах 60 футах от вас. Каждый из них восстанавливает количество хит поинтов равное вашему уровню воина, при условии, что существо может вас видеть и слышать.

Посланник Короны

умение Баннерета 7-го уровня

Рыцари Пурпурного Дракона служат посланниками короны Кормира. Предполагается, что рыцари высокого положения будут вести себя достойно.

Вы получаете владение навыком Убеждения. Если вы уже владеете этим навыком, выберите владение в одном из следующих навыков: Уход за животными, Проницательность, Запугивание или Выступление. Ваш бонус владения удваивается при любой проверке характеристики, использующей Убеждение. Вы сохраняете выгоду от этой черты, вне зависимости от навыка, которым вы овладели, используя эту особенность.

Вдохновляющий всплеск

умение Баннерета 10-го уровня

При использовании Всплеска Действий, вы можете выбрать одно союзное существо в пределах 60 футов от вас. Это существо может совершить рукопашную или дальнобойную атаку оружием за действие реакции, при условии, что существо вас слышит и видит.

Начиная с 18 уровня, вы можете выбрать двух союзников в пределах 60 футов, вместо одного.

Оплот

умение Баннерета 15-го уровня

Вы можете распространить выгоды от вашего умения Упорный на союзников. Когда вы решите использовать умение Упорный, чтобы перебросить спасбросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы и не являетесь недееспособным, вы можете выбрать союзника в пределах 60 футов от вас, который провалил спасбросок против подобного эффекта. Если существо может видеть или слышать вас, оно может перебросить спасбросок и обязано использовать новый результат.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Рыцарь Эхо (EGW)

Мистический и пугающий воин передового фронта Династии Крин, Рыцарь Эхо овладел искусством использования дунамии для вызова исчезающих отголостков нереализованных временных линий, чтобы они вступили в его битву.

Манифест Эхо

умение Рыцаря Эхо 3-го уровня

Вы можете использовать бонусное действие, чтобы волшебным образом проявить Эхо себя в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах 15 футов от вас. Это Эхо магическое, полупрозрачное, серое изображение вас, которое длится до тех пор, пока оно не будет уничтожено, пока вы не отзовете бонусным действием, пока не проявите другое Эхо или пока вы дееспособны.

Ваше Эхо имеет КД 14+Бонус Мастерства, 1 хит и иммунитет ко всем состояниям. Если Эхо должен сделать спасбросок, он использует ваши показатели спасбросоков. Он того же размера, что и вы, но занимает собственное место. На своем ходу вы можете мысленно дать команду Эхо двигаться на 30 футов в любом направление (никаких действий не требуется). Если ваше Эхо когда-либо будет на расстоянии более 30 футов от вас в конце вашего хода, оно будет уничтожено.

Вы можете использовать Эхо следующими способами:

- Бонусным действиям вы можете телепортироваться, волшебным образом меняясь местами со своим Эхом, потратив 15 футов вашего движения, независимо от расстояния между вами двумя.
- Когда вы выполняете действие Атака в свой ход, любая атака, которую вы совершаете этим действием, может происходить из вашего пространства или пространства Эха. Вы делаете этот выбор для каждой атаки отдельно.
- Когда существо, которое вы видите в пределах 5 футов от вашего Эха, отодвигается на расстоянии не менее 5 футов от него, вы можете использовать свою реакцию, чтобы совершить спровоцированную атаку против этого существа, как если бы вы находились в пространстве Эха.

Раскрыть потенциал

умение Рыцаря Эхо 3-го уровня

Вы можете вселить ярость в своих Эхо. Всякий раз, когда вы предпринимаете действие Атака, вы можете сделать еще одну рукопашную атаку с позиции Эха.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Телосложения (минимум один раз). Вы восстанавливаете все затраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Эхо-аватар

умение Рыцаря Эхо 7-го уровня

Вы можете временно перенести свое сознание в своё Эхо. Как действие, вы можете видеть глазами своего Эха и слышать его ушами. Всё это время вы оглохший и ослеплённый. Вы можете сохранять этот эффект на срок до 10 минут, и можете остановить его в любое время (не требует никаких действий). Пока ваше Эхо используется таким образом, оно может быть на расстоянии до 1000 футов от вас, не будучи уничтоженным.

Эхо-мученик

умение Рыцаря Эхо 10-го уровня

Вы можете заставить свое Эхо подставить себя под атаку направленную на другое существо, которое вы можете видеть. Перед броском атаки атакующего существа вы можете использовать свою реакцию, чтобы телепортировать Эхо в незанятое пространство в пределах 5 футов от этого атакующего существа. Таким образом Эхо провоцирует атаку (и тратит реакцию атакующего) на себя, вместо той атаки в другое существо.

Как только вы используете эту способность, вы не сможете использовать ее снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Поглотить потенциал

умение Рыцаря Эхо 15-го уровня

Вы научились поглощать мимолетное волшебство своего Эха. Когда ваше Эхо уничтожается от получение урона, вы можете получить временные хит-поинты в количестве равные 2к6 + ваш модификатор Телосложения, если у вас еще нет временных хит-поинтов.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Телосложения (минимум один раз). Вы восстанавливаете все затраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Легион одного

умение Рыцаря Эхо 18-го уровня

Вы можете использовать бонусное действие, чтобы создать два Эха вашей способностью «Манифест Эхо», и эти эхо могут сосуществовать одновременно. Если вы попытаетесь создать третий эхо, предыдущие два эха будут уничтожены. Все, что вы можете сделать из позиции одного эха, можно сделать из позиции другого.

Кроме того, когда вы бросаете инициативу и у вас не осталось использований «Раскрыть Потенциал», вы восстанавливаете одно использование этой способности.

Пси-воин (TCE)

Пробудив в себе псионическую силу, Пси-воин— это воин, дополняющий свою физическую мощь при помощи усиленных пси атак оружием, телекинетических хлыстов и барьеров из ментальной силы. Многие гитиянки тренируются, чтобы стать подобными рыцарями. К поклонникам этих традиций также относятся некоторые высшие эльфы. В Эберроне псионики-калаштары рассматривают вступление в ряды подобного рыцарства как поступок истинной чести.

Будучи Пси-воином, вы могли взрастить свои псионические особенности через самостоятельную дисциплину, сумели раскрыть их при помощи опытного наставника, или же вы познали ее в академии, чья работа направлена на развитие силы разума как в качестве оружия, так и в качестве щита.

Псионическая сила

умение Пси-воина 3-го уровня

Вы скрываете в себе источник псионической энергии. Эта энергия в виде костей Псионической Энергии (к6).

У вас есть определенное количество этих костей (ваш удвоенный бонус мастерства). Эти кости питают различные псионические силы, которыми вы обладаете, и которые подробно описаны ниже.

Некоторые из ваших способностей расходуют Псионическую Энергию, которую они используют, как указано в описании способности, и вы не можете использовать способность, если она требует, использования кости Псионической Энергии, если все ваши кости израсходованы. Вы восстанавливаете все израсходованные кости Псионической энергии, когда заканчиваете продолжительный отдых. Кроме того, Бонусным действием вы можете восстановить себе одну израсходованную кость Псионической энергии, но вы не можете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых

Ваша кость Псионической Энергии увеличивается с количеством уровней, полученном в этом классе: на 5-м уровне (к8), на 11-м уровне (к10) и 17-м уровне (к12).

Нижеописанные способности используют ваши кости Псионической энергии:

Защитное поле. Когда вы или другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, получает урон, вы можете использовать свою реакцию и совершить бросок кости Псионической энергии, чтобы уменьшить получаемый урон на результат броска кости + модификатор Интеллекта (минимальное уменьшение 1), так как вы мгновенно создаете щит из телекинетической силы.

Псионический удар. Вы можете наделить ваше оружие псионической силой. Один раз в каждый свой ход, сразу же после того, как вы поразили цель, находящуюся в пределах 30 футов от вас, атакой и нанесли ей урон при помощи оружия, вы можете совершить бросок кости Псионической энергии и дополнительно нанести урон силовым полем по этой цели, равный значению на кости Псионической энергии + ваш модификатор Интеллекта.

Телекинетическое передвижение. Вы можете передвигать объект или существо при помощи силы разума. Действием вы нацеливаетесь на один лежащий без дела объект размера Крупный и меньше или на одно согласное существо, кроме вас. Если вы можете видеть цель и она находится в пределах 30 футов от вас, вы можете передвинуть ее на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть. В качестве альтернативы, если это Крошечный объект, вы можете переместить его к себе в руку или из вашей руки. В любом случае вы можете перемещать объект горизонтально, вертикально или по обеим осям. Когда вы используете действие подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не окончите короткий или продолжительный отдых, если только вы не израсходуете кость Псионической энергии, чтобы сделать это снова.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Адепт-телекинетик

умение Пси-воина 7-го уровня

Вы научились новым способам использования своих телекинетических способностей, которые подробно описаны ниже:

Усиленный пси прыжок. Бонусным действием вы можете перемещать свое тело с помощью силы разума. Вы получаете скорость полета, равную удвоенной скорости перемещения до конца текущего хода. После того, как вы используете Бонусное действие подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не окончите короткий или продолжительный отдых, если только вы не израсходуете кость Псионической энергии, чтобы сделать это снова.

Телекинетический толчок. Когда вы наносите урон при помощи Псионического удара, вы можете заставить цель совершить Спасбросок Силы со Сл 8 + бонус мастерства + ваш модификатор Интеллекта. В случае провала, цель либо сбивается с ног, либо перемещается на расстояние вплоть до 10 футов в любом направлении по горизонтали.

Защищенный разум

умение Пси-воина 10-го уровня

Псионическая энергия, текущая через вас, укрепила ваш разум. Вы получаете сопротивление к психическому урону. Кроме того, если вы начинаете свой ход будучи Очарованным или Испуганным, вы можете использовать кость Псионической энергии и окончить на себе все эффекты, которые изменяли ваше состояние подобным образом.

Оплот силы

умение Пси-воина 15-го уровня

Вы можете защитить себя и других при помощи телекинетической силы. Бонусным действием вы можете выбрать количество существ (включая вас), равное вашему модификатору Интеллекта (минимум одно существо), которые находятся в пределах 30 футов от вас и которых вы можете видеть. Каждое из выбранных существ защищено половинным укрытием на 1 минуту или до тех пор, пока вы не окажетесь недееспособными.

После того, как вы используете Бонусное действие подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не окончите продолжительный отдых, если только вы не израсходуете кость Псионической энергии, чтобы сделать это снова.

Мастер телекинетики

умение Пси-воина 15-го уровня

Ваша способность перемещать существ и объекты при помощи своего разума практически неоспорима. Вы можете использовать заклинание «Телекинез» без использования любых компонентов. Ваша базовая характеристика для этого заклинания — Интеллект. Каждый ваш ход, пока вы концентрируетесь на этом заклинании, включая ход, когда вы его накладываете, вы можете Бонусным действием совершить одну атаку оружием.

После того, как вы используете заклинание с помощью это способности, вы не сможете сделать это вновь, пока не окончите продолжительный отдых, если только вы не израсходуете кость Псионической энергии, чтобы наложить его снова.

Рунный рыцарь (TCE)

Рунные рыцари повышают свою боевую отвагу при помощи сверхъестественной силы рун, и древней практики, возникшей у великанов.

Резчика рун можно найти среди любого семейства великанов, и вы, вероятно, узнали свои методы из первых или вторых рук от такого мистического ремесленника. Возможно вы обнаружили работу великанов, выточенную в камне на холме или в пещере, узнали ли о рунах от странствующего мудреца или встретили великана лично, в любом случае, вы изучали их ремесло и обучились применять магические руны для усиления вашего снаряжения.

Дополнительные Владения

умение Рунного рыцаря 3-го уровня

Вы получаете навык владения инструментами кузнеца, а также учитесь писать, читать и говорить на языке Великанов.

Мощь Великанов

умение Рунного рыцаря 3-го уровня

Вы научились наполнять себя могуществом великанов. В качестве Бонусного действия вы на 1 минуту магическим образом получаете следующие преимущества:

- Если вам размер меньше, чем Большой, то вы становитесь Большим вместе со всем, что вы носите. Если вам не хватает места, для увеличения, то ваш размер не меняется.
- Вы получаете преимущество для проверок и Спасброска Силы
- Один раз в каждый ваш ход, одна из ваших атак оружием или безоружным ударом может дополнительно нанести урон 1к6 цели при попадании.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему Бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха

Резчик Рун

умение Рунного рыцаря 3-го уровня

Вы можете использовать магические руны для улучшения вашего снаряжения. Вы изучаете две руны по вашему выбору из числа рун, описанных ниже, и каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одну руну, которую вы знаете, на другую из описанных в этой особенности. Когда вы достигнете определенных уровней в этом классе, вы узнаете дополнительные руны, как показано в таблице «Известные руны».

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете прикоснуться к количеству предметов, равных количеству известных вам рун, и нанести различные руны на каждый из этих предметов. Чтобы сделать это, предмет должен быть оружием, доспехом, щитом, одеждой, украшением или чем-то еще, что вы можете носить или держать в руке. Ваша руна остается на предмете до тех пор, пока вы не окончите продолжительный отдых. Один предмет может иметь только одну начерченную на нём руну.

Известные руны

Уровень воина	Количество рун
3	2
7	3
10	4
15	5

Следующие руны становятся вам доступны, когда вы их изучаете. Если руна имеет требование к уровню, то вы должны быть на этом уровне в данном классе, чтобы изучить руну. Если руна требует Спасброска, то Сл равна 8 + Ваш бонус мастерства + ваш модификатор Телосложения.

Облачная Руна. Магия этой руны воплощает обманчивость облачных великанов. Пока вы держите в руках или носите предмет с этой руной, вы получаете преимущество для проверок Ловкость (Ловкости рук) и Харизмы (Обмана).

В дополнение, когда атака попадает по вам или по существу, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, вы можете использовать реакцию и пробудить силу руны. Вы можете изменить цель атаки на любое существо (кроме атакующего) в пределах 30 футов от вас. Эта магия может передавать эффекты атаки в независимости от дальности атаки, для этой атаки используется тот же результат броска атаки.

После пробуждения руны, вы не способны пробудить её вновь до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Огненная Руна. Магия этой руны воплощает в себе мастерство изготовления предметов великих кузнецов. Пока вы держите в руках или носите предмет с этой руной, ваш бонус мастерства удваивается для любой проверки характеристик, в которой учитывается бонус мастерства от инструмента.

В дополнение, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете пробудить руну, призвав огненные кандалы. Цель получает 2к6 урона огнём, и она должна преуспеть в Спасброске Силе или будет считаться опутанной в течение 1 минуты. Пока цель опутана, она получает 2к6 урона огнем в начале каждого своего хода. Цель может повторять Спасбросок в конце каждого своего хода, уничтожая кандалы при успехе.

После пробуждения руны, вы не способны пробудить её вновь до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Ледяная Руна. Магия этой руны пробуждает силы тех, кто выживает в ледяной пустоши, таких как ледяные великаны. Пока вы держите в руках или носите предмет с этой руной, вы получаете преимущество к проверкам Мудрости (Уход за животными) и Харизмы (Запугивание).

В дополнение, вы можете Бонусным действием пробудить силу руны, увеличив свою стойкость. В течение 10 минут вы получаете бонус +2 ко всем проверкам навыков и Спасброскам, использующих Силу и Телосложение.

После пробуждения руны, вы не способны пробудить её вновь до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Каменная Руна. Эта руна воплощает рассудительность каменных великанов. Пока вы держите в руках или носите предмет с этой руной, вы получаете преимущество для проверок Мудрость (Проницательности), а также получаете темное зрение на 120 футов.

В дополнение, когда существо, которое вы можете видеть, заканчивает свой ход в пределах 30 футов от вас, вы можете пробудить силу рун и заставить его совершить Спасбросок Мудрости. Если существо проваливает спасбросок, то оно считается очарованным вами на 1 минуту. Пока оно очаровано таким способом, его скорость равна 0 футам, и оно считается недееспособным, погрузившись в некий магический ступор. Существо может повторять Спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе.

После пробуждения руны, вы не способны пробудить её вновь до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Руна холма (7й уровень или выше). Эта руна обладает магией, способной даровать устойчивость холмового великана. Пока вы держите в руках или носите предмет с этой руной, вы получаете преимущество для Спасброска против отравления, а также получаете сопротивление к урону от яда.

В дополнение, Бонусным действием вы можете пробудить силу руны, получая сопротивление к дробящему, рубящему и колющему урону на 1 минуту.

После пробуждения руны, вы не способны пробудить её вновь до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Штормовая Руна (7й уровень или выше). Эта руна дарует вам способность заглядывать в будущее, как это могут делать штормовые великаны. Пока вы держите в руках или носите предмет с этой руной, вы получаете преимущество для проверок Интеллекта (Магия), а также вас нельзя застать врасплох до тех пор, пока вы не недееспособны.

В дополнение, Бонусным действием вы можете пробудить силу этой руны и войти в пророческое состояние на 1 минуту или до тех пор, пока вы дееспособны. До тех пор, пока это состояние не закончится, когда вы или любое другое существо в пределах 60 футов от вас совершает бросок атаки, спасбросок или проверку характеристики, вы можете использовать реакцию, чтобы дать этому броску преимущество или помеху.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

После пробуждения руны, вы не способны пробудить её вновь до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Рунический щит

умение Рунного рыцаря 7-го уровня

Вы изучаете способ пробуждения магии ваших рун, для защиты союзников. Когда по любому существу, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, попадают атакой при помощи броска кости, вы можете потратить реакцию, и заставить атакующего повторно бросить к20 и использовать новый результат.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Высокий рост

умение Рунного рыцаря 10-го уровня

Магия ваших рун навсегда изменила вас. Когда вы получаете эту особенность, совершите бросок 3к4. Вы становитесь выше на количество дюймов, равное сумме выпавших результатов. Кроме того, дополнительный урон, который вы наносите особенностью Мощь Великана, увеличивается до 1к8.

Мастер рун

умение Рунного рыцаря 15-го уровня

Вы можете дважды пробуждать каждую из известных вам рун, полученных при помощи умения «Резчик рун», а также вы восстанавливаете все потраченные пробуждения после окончания короткого или продолжительного отдыха.

Рунический Джаггернаут

умение Рунного рыцаря 18-го уровня

Вы узнаете способ, усиливающий вашу руническую трансформацию. В результате дополнительный урон, который вы наносите с помощью умения «Мощь великана», увеличивается до 1к10. Более того, когда вы используете эту особенность, ваш размер может увеличиться до Огромного, и пока вы данного размера, ваша досягаемость увеличивается на 5 футов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Волшебник

Искусство волшебника требует понимания. Знание того, как и почему магия работает, и наши усилия по расширению этого понимания привели к ключевым прорывам в развитии цивилизации на протяжении столетий.

— Гимбл, иллюзионист

Одетая в серебряные одежды, обозначающие её статус, эльфийка закрывает глаза, приглушает в своём сознании суматоху боя и начинает свой тихий напев. Движениями рук она сплетает перед собой заклинание и запускает крошечный шарик огня во вражеские ряды, где он взрывается потоками пламени, которые охватывают солдат.

Проверив и перепроверив свои наброски, человек рисует затейливый магический круг мелом на голом каменном полу, затем посыпает железным порошком все линии и изящные кривые. Когда круг готов, он начинает монотонно читать длинное заклинание. Внутри круга появляется проход, из которого тянет запахом серы из потустороннего мира.

Припав к полу на перекрёстке в подземелье, гном бросает небольшие костяшки с мистическими символами, бормоча над ними слова силы. Закрыв глаза, чтобы прочитать видения более чётко, он медленно кивает, затем открывает глаза и указывает на проход слева от себя.

Волшебники — адепты высшей маги, объединяющиеся по типу своих заклинаний. Опираясь на тонкие плетения магии, пронизывающей вселенную, волшебники способны создавать заклинания взрывного огня, искрящихся молний, тонкого обмана и грубого контроля над сознанием. Их магия вызывает чудовищ с других планов бытия, предсказывает будущее и обращает поверженных врагов в зомби. Их самые могущественные заклинания могут превращать одно вещество в другое, вызывать метеориты с небес и открывать порталы в другие миры.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Адепты магии

Дикая и загадочная, разнообразная по форме и функциям, магия привлекает учеников, которые стремятся достичь мастерства в её тайнах. Некоторые хотят уподобиться богам, изменять саму реальность. И хотя для сотворения обычного заклинания требуется лишь произношение нескольких странных слов, совершение пары мимолётных жестов, а иногда щепотка или комок экзотических материалов, эти поверхностные проявления не могут показать опыт, достигнутый долгими часами ученичества и бессчётными часами исследований. Волшебники живут и умирают со своими заклинаниями. Всё остальное вторично. Они учат новые заклинания, экспериментируя и становясь опытнее. Они также могут узнать их от других волшебников, из древних томов или свитков, и от древних существ (таких как феи), которые погружены в магию.

Соблазн знаний

Жизнь волшебников редко бывает обыденной. Наиболее близки к простой жизни, вероятно, те из волшебников, которые работают знатоками или лекторами в библиотеке университета, обучая других секретам мультивселенной. Другие волшебники предлагают свои услуги в качестве прорицателей, служат в вооружённых силах, или проводят жизнь в преступлениях и стремлении к власти.

Но соблазн знаний и силы зовёт даже самых обделённых смелостью волшебников из безопасности их библиотек и лабораторий в разрушенные руины и потерянные города. Большинство волшебников считает, что их коллеги из древних цивилизаций знали секреты магии, которые были потеряны навек, и открывшие эти секреты смогут владеть силами, недоступными в нынешнем веке.

Амбиции

Мало развивающихся волшебников занимаются магией без какой-либо личной цели. Многие волшебники используют заклинания как средства получения ощутимой выгоды, в виде материальных благ или в статуса, для себя или своих спутников. Для других же теория магии является очень привлекательной, заставляя волшебников искать знания, поддерживающие новые магические теории или подтверждающие старые.

Кроме очевидного, почему ваш волшебник изучает магию и чего Вам хочется достичь? Если вы не подумали над этими вопросами, вы можете сделать это сейчас, и ответы, которые вы получите, могут повлиять на то, как будут развиваться события для вашего персонажа.

Амбиции

кб	Амбиция
1	Вы докажете, что боги не так могущественны, как думает народ.
2	Бессмертие – конечная цель ваших занятий.
3	Если вы сможете полностью понять магию, вы сможете сделать её доступной для всех и открыть новую эру равенства.
4	Магия – опасный инструмент. Вы используете её для защиты того, чем вы дорожите.
5	Те, кто злоупотребляет магией, должны быть лишены её.
6	Вы станете величайшим волшебником, которого видел этот мир за века.

Эксцентричности

Бесконечные часы усердного обучения и исследований могут иметь негативный эффекты на навыках общения каждого. Волшебники, и без того изначально отличающиеся от прочих, не являются исключением. Однако, несколько странных манер поведения не обязательно являются недостатком; обычно эксцентричность такого рода безвредна и может служить источником веселья или быть визитной карточкой.

Если ваш персонаж обладает эксцентричностью, то как она будет проявляться – физически или ментально? Возможно вы хорошо известны из-за этого в определённых кругах? Боретесь вы с ним или принимаете, как небольшой изъян вашей репутации?

Эксцентричности

кб	Эксцентричность
1	У вас есть привычка постукивать ногой, что раздражает окружающих.
2	У вас прекрасная память, но вы прикидываетесь рассеянным, когда это Вам выгодно.
3	Вы никогда не входите в комнату не посмотрев на потолок, чтобы увидеть, что там висит.
4	Самая большая ваша ценность – мёртвый червь внутри флакона для зелья.
5	Когда вы хотите, чтобы люди оставили вас в покое, вы начинаете говорить с самим собой. Обычно это срабатывает.
6	Ваше чувство стиля, точнее его отсутствие – иногда заставляет считать вас попрошайкой.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Волшебник

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Использование заклинаний, Магическое восстановление.	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Магические традиции	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Увеличение характеристик	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Умение магической традиции	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Увеличение характеристик	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Умение магической традиции	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Увеличение характеристик	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Умение магической традиции	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Увеличение характеристик	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Мастерство заклинателя	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Увеличение характеристик	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Фирменное заклинание	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Создание волшебника

При создании персонажа волшебника в его истории обязательно должно быть некое выдающееся событие. Как ваш персонаж впервые встретился с магией? Как он открыл свою предрасположенность к ней? Владелец ли он природного таланта или же достиг всего усердной учёбой и постоянной практикой? Или же произошла неожиданная встреча с магическим существом или древней книгой, что могли обучить его основам магического искусства? Что привлекло вас к жизни в обучении? Сподвиг ли вас на большее вкус первого обретённого магического знания? Постигли ли вы слова тайного хранилища знаний, ещё не разграбленного другими волшебниками? Возможно, вы просто желаете противопоставить обретённые магические навыки опасностям для проверки своих сил.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать волшебника, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашего Интеллекта должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Телосложения или Ловкости. Если вы планируете присоединиться к школе Очарования, сделайте вторым по величине значение Харизмы. Во-вторых, выберите предысторию «Мудрец». В-третьих, выберите заговоры «Волшебная рука», «Луч холода и «Свет», а также заклинания 1 уровня для вашей книги за клинаний: «Волшебная стрела», «Доспехи мага», «Огненные ладони», «Очарование личности», «Падение пёрышком» и «Усыпление».

Классовые умения

Волшебники обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к6 за каждый уровень волшебника
Хиты на 1 уровне: 6 + ваш модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень волшебника после первого

Владение

Доспехи: Нет
Оружие: Кинжалы, дротики, пращи, боевые посохи, лёгкие арбалеты
Инструменты: Нет
Спасброски: Интеллект, Мудрость
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Анализ, История, Магия, Медицина, Проницательность, Религия

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) боевой посох или б) кинжал
- а) мешочек с компонентами или б) магическая фокусировка
- а) набор учёного или б) набор путешественника
- Книга заклинаний

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Использование заклинаний

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы. Вы найдёте список заклинаний, доступных волшебнику в этом разделе: заклинания волшебника.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Книга заклинаний

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня по вашему выбору. Заговоры в ней не хранятся.

Наиболее ценная вещь вашего волшебника – его книга заклинаний, которая может выглядеть абсолютно безобидно и ничем не намекать на то, что находится у неё внутри. А может быть она будет как-то отличаться, как у многих волшебников, книги которых являются не совсем обычными. Если вы ещё не обладаете таким предметом, одной из ваших целей может стать поиск такой книги заклинаний, которая выделит вас своим внешним видом или тем, как она сделана.

Книги заклинаний

кб	Книга заклинаний
1	Том с тонкими металлическими страницами, заклинания впечатываются в них кислотой.
2	Длинные полоски кожи с написанными на них заклинаниями, обёрнутые вокруг посоха для удобной транспортировки.
3	Истёртый том, наполненный пиктограммами, которые только вы понимаете.
4	Маленькие камушки расписанные заклинаниями и содержащиеся в мешковатой сумке.
5	Обгорелая книга, повреждённая огнём дракона, с еле заметными буквами ваших заклинаний.
6	Книга с чёрными страницами, чьё содержимое видно только в слабом свете или темноте.

Ваша книга заклинаний

Заклинания, которые вы добавляете в свою книгу заклинаний, получая уровни, отражают исследования, которые вы проводите, а также интеллектуальные прорывы в изучении природы вселенной, сделанные вами. Вы также можете найти другие заклинания во время прик лючений. Вы можете обнаружить заклинание, записанное на свитке в сундуке злого волшебника, или, например, в пыльном фолианте в древней библиотеке.

Копирование заклинания в книгу. Если вы находите заклинание волшебника 1 или более высокого уровня, вы можете добавить его в свою книгу заклинаний, если оно имеет такой уровень, заклинания которого вы можете подготавливать, и у вас имеется свободное время для его расшифровки и копирования.

Копирование заклинания в вашу книгу включает воспроизведение основной формы заклинания, а также расшифровку уникальной системы обозначений, используемой волшебником, который записал его. Вы должны подобрать нужные жесты и звуки, после чего записываете его в свою книгу заклинаний, используя собственные обозначения.

За каждый уровень заклинания процесс занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет. Стоимость представляет собой материальные компоненты, которые вы расходуете на эксперименты с заклинанием, чтобы им овладеть, а также высококачественные чернила для записи текста. После того как вы потратили время и деньги, вы можете подготавливать это заклинание как и свои прочие заклинания.

Замена книги. Вы можете копировать заклинание из своей книги заклинаний в другую, например, если хотите сделать запасную копию. Это делается так же как и простое копирование заклинаний, но быстрее и проще, так как вы понимаете свои собственные обозначения и уже знаете, как творить это заклинание. Вам необходимо потратить только по 10 золотых монет и 1 часу для каждого уровня копируемого заклинания.

Если вы потеряли свою книгу заклинаний, вы можете использовать ту же процедуру для записи заклинаний, которые у вас подготовлены, в новую книгу заклинаний. Для заполнения оставшейся части книги заклинаний потребует найти новые заклинания, чтобы вернуть всё как прежде. По этой причине многие волшебники держат запасные книги заклинаний в безопасном месте.

Внешний вид книги. Ваша книга заклинаний является уникальным сборником заклинаний, со своими декоративными завитушками и ремаркам. Это может быть обычная, обтянутая кожей книга, которую вы получили в подарок от наставника, или оплетённый золотом том, который вы нашли в древней библиотеке, или даже разрозненная коллекция записей, собранная вместе после потери предыдущей книги заклинаний в результате несчастного случая.

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Волшебник» показывает, какое количе ство ячеек для для сотворения заклинаний волшебника у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. Если вы подготовили заклинание 1 уровня волшебная стрела, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать магическую фокусировку в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний волшебника.

Известные заклинания первого и более высоких уровней

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний. Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний.

Магическое восстановление

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

Магические традиции

Когда вы достигаете 2 уровня, вы выбираете магическую традицию, формирующую вашу магическую практику посредством одной из восьми школ: Воплощения, Вызова, Иллюзии, Некромантии, Ограждения, Очарования, Преобразования или Прорицания. Подробнее о школах можно прочесть в конце описания класса.

Ваш выбор даёт вам умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

Формулы заговора (TCE)

Начиная с 3-го уровня, вы записываете набор тайных формул в свою книгу заклинаний, которые вы можете использовать, чтобы составить заговор в своем уме. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых вы можете сверится с этими формулами в своей книге заклинаний и заменить один известный вам заговор на другой заговор из списка заклинаний волшебника.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Мастерство заклинателя

На 18 уровне вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

Фирменное заклинание

Когда вы достигаете 20 уровня, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите сотворить заклинание более высокого уровня, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Магические традиции

Изучение волшебства старо настолько, что простирает корни к самым ранним открытиям магии смертных. Магия опирается на различные традиции, посвящённые её комплексному изучению. Наиболее распространённые магические традиции в мультивселенной вращаются вокруг школ магии. Волшебники на протяжении веков каталогизировали тысячи заклинаний, группируя их по восьми так называемым школам. В некоторых местах эти традиции в буквальном смысле являются школами; один волшебник может пройти обучение в школе Иллюзии, а другой будет обучаться в городе со школой Очарования. В других учреждениях школы больше похожи на факультеты, соперничающие за студентов и финансирование. Даже волшебники-одиночки, которые учат в своих башнях, используют разделение магии по школам в учебном процессе, так как заклинания каждой школы требуют различного рода мастерства и методов.

Школа воплощения (PHB)

Вы сосредоточили свои исследования на магии, которая создаёт могущественные стихийные эффекты, такие как ледяной холод, жгучее пламя, раскатистый гром, трещащие молнии и едкая кислота. Некоторые боевые маги находят своё призвание в армии, идя на службу в артиллерию и уничтожая вражеские армии издалека. Другие используют свои впечатляющие возможности, чтобы защитить слабых. Остальные же ищут свою собственную выгоду на поприще бандита, искателя приключений или начинающего тирана.

Мастер воплощения

умение Школы воплощения 2-го уровня

Когда вы выбираете эту школу, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Воплощения в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

Построение заклинаний

умение Школы воплощения 2-го уровня

Вы накладываете разрушительное заклинание, то можете создать относительно безопасные участки внутри зоны поражения, которые оно не затрагивает. При сотворении заклинания школы Воплощения, воздействующего на других существ, которых вы видите, вы можете выбрать количество существ, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасбросках от этого заклинания и не получают урона, если по описанию должны получить половину урона от заклинания при успешном спасении.

Мощный заговор

умение Школы воплощения 6-го уровня

Ваши причиняющие урон заговоры воздействуют даже на тех существ, которые избегают основного эффекта. Если существо преуспевает в спасброске от вашего заговора, оно получает половину урона от него (если есть), но не получает дополнительных эффектов от него.

Усиленное воплощение

умение Школы воплощения 10-го уровня

При броске урона от заклинания школы Воплощения, сотворённого вами, вы добавляете к одному броску урона свой модификатор Интеллекта.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards of the Coast. Portions of the material are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Перегрузка

умение Школы воплощения 14-го уровня

Вы можете увеличить силу своих простейших заклинаний. Когда вы накладываете причиняющее урон заклинание волшебника 5 уровня или ниже, вы можете причинить им максимальный урон. Это умение не распространяется на заговоры.

Без вреда для себя вы можете использовать это умение один раз. Если вы повторно используете это умение до окончания продолжительного отдыха, то получаете урон некротической энергией 2к12 за каждый уровень заклинания сразу после его сотворения. Каждый следующий раз, при использовании данного умения до окончания продолжительного отдыха урон некротической энергией увеличивается на 1к12. Этот урон игнорирует сопротивление и иммунитет.

Школа вызова (PHB)

Являясь вызывателем, вы предпочитаете заклинания, которые создают предметы и существ из воздуха. Вы можете силой мысли вызвать клубящиеся облака убийственного тумана или призвать откуда угодно существ для битвы на вашей стороне. С ростом мастерства вы узнаёте заклинания перемещения и сможете в мгновение ока телепортироваться на огромные расстояния, и даже на другие планы существования.

Мастер созидания

умение Школы вызова 2-го уровня

Когда вы выбираете эту школу, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Вызова в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

Малый вызов

умение Школы вызова 2-го уровня

Когда вы выбираете эту школу, вы можете действием создать неодушевлённый предмет в своей руке или на земле в свободном пространстве, которое вы можете видеть, и которое расположено в пределах 10 фт. от вас. Этот предмет не должен превышать в длину 1 фут (30 сантиметров) и весить более 10 фунтов, и его форма должна быть как у немагического предмета, который вы уже видели. Видно, что предмет магический, и он излучает тусклый свет в пределах 5 фт.

Предмет исчезает через 1 час, когда вы используете это умение вновь, или когда он получает любой урон.

Безопасное перемещение

умение Школы вызова 6-го уровня

Вы можете действием телепортироваться на 30 фт. в свободное пространство, которое можете видеть. В качестве альтернативы, вы можете выбрать пространство в пределах этого диапазона, занятое существом Маленького или Среднего размера. Если это существо согласно, вы оба телепортируетесь, меняясь местами. Использовав это умение один раз, вы не можете использовать его вновь до окончания продолжительного отдыха или пока не сотворите заклинание школы Вызова 1 уровня или выше.

Фокусированный вызов

умение Школы вызова 10-го уровня

Когда вы концентрируетесь на заклинании школы Вызова, ваша концентрация не может быть нарушена в результате получения урона.

Надёжный призыв

умение Школы вызова 14-го уровня

Все призванные или созданные вами заклинанием школы Вызова существа имеют 30 временных хитов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Школа иллюзии (PHB)

Вы обучаетесь магии, которая обманывает чувства, затмевает разум и дурачит даже самых мудрых. Ваша магия утончённа, но иллюзии, сотканные вашим острым умом, заставляют казаться реальным невозможное. Некоторые иллюзионисты — включая многих волшебников гномов — являются трюкачами, использующими свои заклинания в пред ставлениях. Другие, более зловещие мастера обмана, используют свои иллюзии, чтобы пугать и обманывать других для собственной выгоды.

Мастер иллюзий

умение Школы иллюзии 2-го уровня

Когда вы выбираете эту школу, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Иллюзии в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

Улучшенная малая иллюзия

умение Школы иллюзии 2-го уровня

Вы узнаёте заговор «Малая иллюзия». Если вам уже известен этот заговор, то вы изучаете любой другой заговор волшебника на свой выбор. Этот заговор не учитывается в общем количестве известных вам заговоров.

При сотворении малой иллюзии вы можете использовать эффекты звука и изображения вместе, единым заклинанием.

Пластичные иллюзии

умение Школы иллюзии 6-го уровня

Начиная с 6 уровня, если вы сотворили заклинание школы Иллюзии длительностью как минимум 1 минута, вы можете действием изменить характер этой иллюзии (используя обычные ограничения для этой иллюзии), при условии, что можете видеть эту иллюзию.

Собственная иллюзорность

умение Школы иллюзии 10-го уровня

Вы можете инстинктивно создать иллюзорную копию самого себя в ответ на внезапную опасность. Если существо совершает по вам бросок атаки, вы можете реакцией создать иллюзорную копию между атакующим и собой. Атака автоматически промахивается по вам и уничтожает иллюзию.

После использования данного умения вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете воспользоваться им вновь.

Иллюзорная реальность

умение Школы иллюзии 14-го уровня

Вы постигли секреты плетения теневых заклятий, что делает ваши иллюзии наполовину реальными. Когда вы накладываете заклинание Иллюзии 1 уровня или выше, вы можете выбрать любой неодушевлённый и немагический объект, являющийся частью данной иллюзии, чтобы сделать его реальным. Вы можете сделать это в свой ход бонусным действием, пока действует заклинание. Объект становится реальным на 1 минуту. Например, вы можете создать иллюзию моста через разлом и держать его реальным достаточно долго, чтобы ваши союзники могли по нему перебраться. Объект не может причинять урон или непосредственно ранить кого-либо.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Школа некромантии (PHB)

Школа Некромантии изучает вселенские силы жизни, смерти и не-жизни. Если вы сосредоточите свои изыскания в этом направлении, то узнаете, как манипулировать той энергией, которая питает все живые организмы. По мере увеличения ваших знаний вы научитесь вытягивать жизненные силы существ, разрушая своей магией их тела, трансформируя их в магическую энергию, которой можете манипулировать.

Большинство обычных людей видит в некромантах угрозу или даже вселенское зло, благодаря их тесной связи со смертью. Но не все некроманты злые. Просто силы, которыми они управляют, являются табу для общества.

Мастер некромантии

умение Школы некромантии 2-го уровня

Когда вы выбираете эту школу, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Некромантии в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

Мрачная жатва

умение Школы некромантии 2-го уровня

Вы получаете возможность собирать жизненные силы существ, которых вы убиваете своими заклинаниями. Один раз за ход, когда вы убиваете одно или несколько существ заклинанием 1 и более высокого уровня, вы восстанавливаете хиты в количестве, равном удвоенному уровню этого заклинания, или утроенному, если заклинание принадлежало школе Некромантии. Вы не получаете это преимущество, убивая конструктов и нежить.

Неживые рабы

умение Школы некромантии 6-го уровня

Вы добавляете заклинание восставший труп в свою книгу заклинаний, если его в ней ещё нет. Когда вы накладываете восставший , вы можете сделать его целью один дополнительный труп или кучу костей, создавая зомби или скелета соответственно.

Каждый раз, когда вы создаёте нежить, используя заклинание школы Некромантии, она получает дополнительные преимущества:

- Максимум хитов создаваемой нежити увеличивается на значение, равное вашему уровню волшебника.
- Создаваемые существа добавляют ваш бонус мастерства к броскам урона оружием.

Единение с не-жизнью

умение Школы некромантии 10-го уровня

Вы получаете сопротивление к урону некротической энергией и максимум ваших хитов уже не может уменьшаться. Вы провели так много времени в контакте с нежитью и оживляющей их энергией, что научились преодолевать их самые опасные побочные эффекты.

Управление нежитью

умение Школы некромантии 14-го уровня

Вы можете магией подчинить себе нежить, даже если она создана другим волшебником. Вы можете действием выбрать одну нежить в пределах 60 фт. от себя, которую можете видеть. Это существо должно совершить спасбросок Харизмы против Сл вашего заклинания волшебника. Если он успешен, вы не можете больше использовать это умение на данной цели. Если он провален, цель становится дружественной по отношению к вам и подчиняется вашим командам, пока вы не используете это умение снова. Разумная нежить управляется подобным способом куда как труднее. Если у цели Интеллект 8 или выше, она совершает спасбросок с преимуществом. Если она проваливает спасбросок и имеет Интеллект 12 или выше, она может повторять спасбросок в конце каждого часа, пока не преуспеет и не высвободится.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Школа ограждения (PHB)

Школа Ограждения делает упор на магию блокировки, изгнания и защиты. Противники этой школы говорят, что её традиции в отрицании, а не в положительном утверждении. Однако вы понимаете, что прекращение действия ужасных эффектов, защита слабых и воздаяние злу может быть чем угодно, но только не философской пустотой. Это гордое и уважаемое призвание.

Называемые оградителями, члены это школы становятся востребованными, когда злобные духи нуждаются в экзорцизме, когда важные места должны быть защищены от магического шпионажа, и когда порталы на другие планы бытия должны быть закрыты.

Мастер ограждения

умение Школы ограждения 2-го уровня

Когда вы выбираете эту школу, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Ограждения в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

Магическая защита

умение Школы ограждения 2-го уровня

Вы можете плести вокруг себя магию для защиты. Когда вы накладываете заклинание школы Ограждения 1 уровня или выше, вы можете одновременно с этим использовать прядь магии для создания магической защиты, существующей до окончания продолжител- ьного отдыха. Защита имеет хиты, равные вашему удвоенному уровню волшебника + модификатор Интеллекта. Когда вы получаете урон, его вместо вас получает защита. Если урон опускает хиты защиты до 0, то оставшийся после этого урон получаете вы. Когда у защиты остаётся 0 хитов, она не может поглощать урон, но её магия остаётся. Если вы накладываете заклинание школы Ограждения 1 уровня или выше, защита восстанавливает количество хитов, равное удвоенному уровню заклинания.Единожды создав защиту, вы не можете создать её вновь, пока не завершите продолжительный отдых.

Проекция защиты

умение Школы ограждения 6-го уровня

Когда видимое вами существо, находящееся в пределах 30 фт. от вас, получает урон, вы можете реакцией поглотить этот урон вашей Магической Защитой. Если урон опускает хиты защиты до 0, то защищаемое существо получает весь оставшийся урон.

Улучшенное ограждение

умение Школы ограждения 10-го уровня

Когда вы накладываете заклинание школы Ограждения, которое требует со вершить проверку характеристики частью творимого заклинания (как в случае контрзаклинания и рассеивания магии), вы добавляете к этой проверке бонус мастерства.

Сопротивление заклинаниям

умение Школы ограждения 14-го уровня

Вы совершаете спасброски от заклинаний с преимуществом.

Кроме того, вы получаете сопротивление к урону от заклинаний.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Школа очарования (PHB)

В качестве адепта школы Очарования, вы знаете, как с помощью магии заворожить и обмануть других существ и чудовищ. Некоторые обаятели являются миротворцами, подчиняющими враждебных существ, чтобы те сложили оружие или чтобы жестокие проявили милосердие. Другие чародеи являются тиранами, завораживающими не желающих идти к ним на службу. Существует также множество других обаятелей, представляющих нечто среднее.

Мастер очарования

умение Школы очарования 2-го уровня

Когда вы выбираете эту школу, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Очарования в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

Гипнотический взгляд

умение Школы очарования 2-го уровня

Ваши тихие слова и завораживающий взгляд волшебным образом могут одурманить другое существо. Выберите действием одно видимое вами существо в пределах 5 фт. от себя. Если цель может видеть или слышать вас, она должна преуспеть в спасброске Мудрости против Сл вашего заклинания волшебника, иначе она будет очарована вами до конца вашего следующего хода. Скорость очарованного существа падает до 0, оно выводится из строя и выглядит потрясённым. В следующие ходы вы можете действием поддерживать этот эффект, продлевая его до конца своего следующего хода. Однако эффект прекращается, если вы удалитесь от существа более чем на 5 фт., если существо не может больше ни видеть, ни слышать вас, или если существо получает урон.

После окончания эффекта, или если существо успешно совершило спасбросок от него, вы не можете использовать данное умение против этого существа, пока не завершите продолжительный отдых.

Инстинктивное очарование

умение Школы очарования 6-го уровня

Когда существо, которое вы видите, и которое находится в пределах 30 фт. от вас, совершает бросок атаки по вам, вы можете реакцией перенаправить атаку, при условии, что есть другое существо, находящееся в пределах досягаемости этой атаки. Атакующий должен совершить спасбросок Мудрости против Сл вашего заклинания волшебника. При провале атакующий должен выбрать в качестве цели ближайшее существо (кроме вас и себя). Если есть несколько потенциальных целей, атакующий сам выбирает из них цель. В случае успеха вы не можете использовать данное умение против атакующего, пока не завершите продолжительный отдых.

Вы обязаны решить, будете ли использовать это умение, до того как будет известно, попала атака или промахнулась. Существа, которых нельзя очаровать, обладают иммунитетом к этому эффекту.

Усиленное очарование

умение Школы очарования 10-го уровня

При накладывании вами заклинания школы Очарования 1 уровня или выше, которое нацеливается только на одно существо, вы можете сделать целью второе существо.

Ложные воспоминания

умение Школы очарования 14-го уровня

Вы получаете способность заставить существо забыть о магическом воздействии, которое вы на него оказали. При сотворении заклинания школы Очарования, которое очаровывает одно или несколько существ, вы можете изменить восприятие и воспоминания одного из них так, что оно забудет о том, что было очаровано. Кроме того, перед тем как заклинание развеется, вы можете действием попытаться заставить выбранное существо забыть некоторые моменты его пребывания в зачарованном состоянии. Существо должно преуспеть в спасброске Интеллекта против Сл вашего заклинания волшебника, или оно потеряет воспоминания за промежуток времени, измеряемый в часах и равный 1 + ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Вы можете заставить существо забыть меньшее количество времени. Количество забытого времени не может превышать продолжительность самого заклинания.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Школа преобразования (PHB)

Вы были обучены заклинаниям, изменяющим энергию и материю. Для вас мир не является чемто постоянным, напротив, он в высшей степени изменчив, и вы наслаждаетесь своей ролью агента перемен. Вы умеете манипулировать сырьём создания и можете изменять как физическую форму, так и ментальные качества. Ваша магия даёт вам возможность стать кузнецом в кузне реальности. Некоторые преобразователи являются проказниками, превращающими людей в жаб и преобразующими медь в серебро ради забавы и случайной наживы. Другие проводят свои магические исследования со всей возможной серьёзностью, ища силу богов, чтобы создавать и разрушать миры.

Мастер преобразования

умение Школы преобразования 2-го уровня

Когда вы выбираете эту школу, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Преобразования в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

Малая алхимия

умение Школы преобразования 2-го уровня

Вы можете временно изменять физические свойства одного немагического предмета, превращая структуру вещества из одной в другую. Вы совершаете специальную алхимическую процедуру на одном предмете, состоящем полностью из дерева, камня (но не драгоценного камня), железа, меди или серебра, превращая его в один из этих материалов. За каждые 10 минут вы можете преобразовать до 1 кубического фута материала. Через 1 час, или когда вы теряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании), материал возвратится в своё первоначальное состояние.

Камень преобразования

умение Школы преобразования 6-го уровня

Вы можете потратить 8 часов для создания камня преобразования, хранящего магию преобразования. Вы можете извлечь выгоду из камня самостоятельно, или передать его другому существу. Существо получает выгоду по вашему выбору до тех пор, пока камень находится в его распоряжении. Когда вы создаёте камень, выберите создаваемое им преимущество из следующего списка:

- Тёмное зрение в пределах 60 фт.
- Увеличение скорости на 10 фт., пока существо не перегружено
- Владение спасбросками Телосложения
- Сопротивление звуку, кислоте, огню, холоду или электричеству (совершите выбор при сотворении камня)

Каждый раз, когда вы накладываете заклинание преобразования 1 и выше уровней, вы можете изменить эффект вашего камня, если он находится у вас. Если вы создаёте новый камень преобразования, предыдущий перестаёт работать.

Перевёртыш

умение Школы преобразования 10-го уровня

Вы добавляете заклинание «Превращение» в свою книгу заклинаний, если его ещё нет там. Вы можете накладывать превращение, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы можете выбрать в качестве цели только себя и превратиться можете в зверя, ПО которого не больше 1. Активировав превращение подобным путём один раз, вы не можете делать это ещё раз до завершения короткого или продолжительного отдыха, хотя вы можете накладывать это заклинание обычным способом, за ячейки заклинаний.

Гений преобразования

умение Школы преобразования 14-го уровня

Вы можете действием потребить запас магии, хранящийся в вашем камне преобразования. Когда вы так поступаете, выберите один из следующих эффектов. Ваш камень преобразования уничтожается, и не может быть использован вновь, пока вы не завершите продолжительный отдых.

Большая трансформация. Вы можете преобразовать один немагический предмет объёмом не более 5 кубических фт. в другой немагический предмет схожего размера и массы, и равного или меньшего объёма. Вы должны 10 минут держать предмет в руках для его трансформации.

Возвращение к жизни. Вы накладываете заклинание оживление на существо, которого коснулись своим камнем преобразования, не тратя ячейку заклинания и даже без необходимости иметь это заклинание в книге заклинаний.

Вернуть молодость. Вы касаетесь камнем преобразования согласное существо, и видимый возраст этого существа уменьшается на 3к10 лет до минимума в 13 лет. Этот эффект не увеличивает его срок жизни.

Панацея. Вы снимаете все эффекты проклятий, болезней и ядов с существа, которого касаетесь камнем преобразования. Кроме того, это существо восстанавливает все хиты.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Школа прорицания (PHB)

Советник-прорицатель востребован у знати и простолюдинов, так как все хотят знать о прошлом, настоящем и будущем. Являясь прорицателем, вы стремитесь снять покровы пространства, времени и сознания, чтобы видеть более ясно. Вы работаете над освоением заклинаний проницательности, удалённого наблюдения, сверхъестественного знания и предвидения.

Мастер прорицания

умение Школы прорицания 2-го уровня

Когда вы выбираете эту школу, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Прорицания в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

Знамение

умение Школы прорицания 2-го уровня

Когда вы выбираете эту школу, в вашем сознании возникают проблески будущего. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, сделайте два броска к20 и запишите их результаты. Вы можете заменить любой бросок атаки, спасбросок, или проверку характеристики, сделанную вами или существом, которое вы можете видеть, одним из этих бросков предсказания. Вы должны сделать выбор о том, что так поступаете, до броска, и вы можете заменить значение броска подобным путём только один раз за ход.

Каждый бросок предсказания может быть использован только один раз. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы теряете все неиспользованные броски предсказания.

Эксперт прорицания

умение Школы прорицания 6-го уровня

Вы так легко творите заклинания школы Прорицания, что расходуете лишь малую часть своих сил. Когда вы накладываете заклинание школы Прорицания 2 уровня или выше, используя ячейку заклинаний, вы восстанавливаете одну уже израсходованную ячейку заклинаний. Восстанавливаемая ячейка должна быть ниже уровнем, чем заклинание, которое вы накладываете, и не может быть выше 5 уровня.

Третий глаз

умение Школы прорицания 10-го уровня

Вы можете действием увеличить силу восприятия. Когда вы так поступаете, выберите одно преимущество, которое будет длиться, пока вы не станете недееспособны или пока вы не совершите короткий или продолжительный отдых. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не завершите отдых.

Большое понимание. Вы можете читать на любых языках.

Видеть невидимое. Вы можете видеть находящихся на линии обзора невидимых существ и предметы в пределах 10 фт.

Тёмное зрение. Вы получаете тёмное зрение в пределах 60 фт. Эфирный взгляд. Ваше зрение простирается на Эфирный План в пределах 60 фт.

Великое знамение

умение Школы прорицания 14-го уровня

Видения в ваших грёзах усиливаются и рисуют более точную картину того, что грядёт. Вы совершаете три броска к20 для вашего умения Знамение вместо двух.

Unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast.

Военная магия (XGE)

Разнообразные магические коллегии специализируются в подготовке волшебников к войне. Традиция военной магии сочетает в себе принципы воплощения и ограждения, не специализируясь в какой-то из этих школ. Она учит техникам, усиливающим заклинания, также предлагая волшебникам методы поддержки своей защиты.

Последователи этой традиции известны как военные маги. Они рассматривают свою магию и как оружие, и как броню, средство мощнее любого куска металла. Военные маги действуют в бою быстро, используя свои заклинания для получения тактического контроля над ситуацией. Их заклинания бьют сильно, в то время как их защита расстраивает попытки их противников контратаковать. Военные маги также знатоки использования магической энергии своих противников против них самих.

В великих битвах военный маг часто работает с воплощающими, ограждающими и другими волшебниками. Воплощающие иногда дразнят военных магов, из-за того, что те распыляются между нападением и защитой. Обычный ответ военного мага: «Что хорошего в том, чтобы бросить огромный огненный шар, если я умру пока смогу его бросить?»

Магическое отражение

умение Военной магии 2-го уровня

Вы обучаетесь тому, как плести магию так, чтобы укрепить своё сопротивление всякому вреду. Когда по вам попадает атака или вы проваливаете спасбросок, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы получить бонус +2 к КД от этой атаки или бонус +4 к этому спасброску.

Когда вы использовали это умение, вы не можете творить никаких заклинаний, кроме заговоров до конца своего следующего хода.

Тактическая смекалка

умение Военной магии 2-го уровня

Ваша способность оценивать тактические ситуации позволяет вам действовать быстрее в бою. Вы можете получить бонус к броску инициативы, равный вашему модификатору Интеллекта.

Всплеск мощи

умение Военной магии 6-го уровня

Вы можете запасать магическую энергию внутри себя чтобы позднее усилить ею свои наносящие урон заклинания. В состоянии такого запаса эта энергия называется Всплеск мощи.

Максимальное число ваших запасённых всплесков мощи равно вашему модификатору Интеллекта (минимум один). Когда вы завершаете долгий отдых, число всплесков в вашем запасе становится равным одному. Когда вы успешно отменяете заклинание с использованием «Рассеивания магии» или «Контрзаклинания» , вы получаете один всплеск мощи, так как вы забираете магию из заклинания, которое отменили. Если вы заканчиваете короткий отдых не имея запасённых всплесков мощи, вы получаете один в свой запас.

Один раз за ход, когда вы наносите урон существу или предмету заклинанием волшебника, вы можете потратить один всплеск мощи чтобы нанести дополнительный урон цели силовым полем. Дополнительный урон равен половине вашего уровня волшебника.

Стойкая магия

умение Военной магии 10-го уровня

Магия, которую вы поддерживаете, позволяет вам более эффективно защищаться. Пока вы поддерживаете концентрацию на заклинании, вы получаете бонус +2 к КД и всем спасброскам.

Отражающий покров

умение Военной магии 14-го уровня

На 14м уровне, ваше Магическое Отражение наделяется смертоносной магией. Когда вы используете своё умение Магическое Отражение, вы можете испустить разряды магической энергии. До трёх существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, получают урон силовым полем, равный половине вашего уровня волшебника каждое.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Песнь Клинка (TCE)

Певцы клинка владеют магической традицией, которая включает в себя фехтование и танец. Изначально созданная эльфами, эта традиция была принята неэльфийскими волшебниками, которые почитают и распространяют эльфийские традиции.

В бою певец клинка использует ряд сложных, но элегантных манёвров, которые отражают возможный урон и позволяют использовать магию для разрушительных атак и ловкой защиты. Многие из тех, кто наблюдал за работой певца клинка, вспоминают это зрелище как одно из самых прекрасных событий в своей жизни - великолепный танец под аккомпанемент поющего клинка.

Тренировка войны и песни

умение Песни клинка 2-го уровня

Вы получаете владение лёгкими доспехами и одним видом одноручного оружия ближнего боя по вашему выбору.

Вы также получаете владение навыком Выступление, если до того не владели им

Песнь Клинка

умение Песни клинка 2-го уровня

Вы можете использовать тайную эльфийскую магию, называемую Песнью клинка, при условии, что вы не носите средних или тяжёлых доспехов и не используете щит. Песнь клинка наделяет вас сверхъестественной скоростью, ловкостью и сосредоточенностью.

Вы можете использовать своё Бонусное действие, чтобы начать Песнь клинка, которая продлится 1 минуту. Она прервётся раньше, если вы окажетесь недееспособным, наденете средний или тяжёлый доспех, щит или воспользуетесь обеими руками, чтобы провести атаку оружием. Вы также можете прервать Песнь клинка в любое время (для этого не требуется действий).

Пока вы исполняете Песнь клинка, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус к КД, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1)
- Ваша скорость увеличивается на 10 фт.
- Вы получаете преимущество на проверки Ловкости (Акробатика).
- Вы получаете бонус к Спасброскам Телосложения, совершаемые для поддержки концентрации на заклинании. Бонус равен вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Дополнительная атака

умение Песни клинка 6-го уровня

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной. Кроме того, вы можете сотворить один из ваших заговоров вместо одной из этих атак.

Песнь защиты

умение Песни клинка 10-го уровня

Вы можете направить свою магию на поглощение урона пока длится ваша Песнь клинка. Когда вы получаете урон, вы можете использовать вашу реакцию чтобы потратить одну ячейку заклинаний для уменьшения урона по вам на уровень потраченной ячейки, умноженный на пять.

Песнь победы

умение Песни клинка 14-го уровня

Пока длится Песнь клинка, вы добавляете модификатор Интеллекта (минимум +1) к урону от ваших рукопашных атак оружием.

Стили Песни Клинка

Проистекая из искусств боя и магии, Песнь Клинка тесно связана с мечами, а точнее с длинными мечами. Впрочем, многие поколения изучения дали толчок для развития разных стилей песни клинка, основанных на различном оружии. Техники этих стилей передаются от учителя к ученикам в маленьких школах, из которых лишь некоторые являются зданиями в прямом понимании. Даже самым молодым стилям сотни лет, но их всё ещё преподают их основатели (из-за долгих лет эльфийских жизней). Большинство школ песни клинка находится на Эвермите или Эвереске. Одна была расположена в Миф Дранноре, но падение города рассеяло выживших её учеников.

Стили Песни Клинка делятся на широкие категории, основанные на виде применяемого оружия, и каждый из них связан с группой животных одного вида. В рамках категории специализации названы по отдельным видам животных, основываясь на типах применяемых заклятий, технике мастера и типе его оружия. Певцы клинка, достигающие уровня мастера, получают тату животного, представляющего их стиль. Некоторые певцы клинка изучают несколько стилей и имеют множество татуировок, предупреждающих всякого об их смертельных навыках.

Кошка. Стили, в которых применяются мечи, принадлежат к этому семейству. Мастера стиля льва, старейшего из стилей, применяют длинные мечи и не отдают предпочтения каким-то определённым заклятиям. Стиль леопарда концентрируется на коротком мече и заклинаниях иллюзии и скрытности. Стиль красного тигра, которому три сотни лет, использует скимитар в стремительном танце защиты и внезапных наскоков и атак.

Птица. Стили, в которых применяется древковое оружие, такое как топоры или молоты, собраны под крылом этого семейства, но всё же они сильно разнятся. Все они относительно новые и используют оружие, не характерное для эльфов. Певцы клинка орлиного стиля используют ручные топоры и множество манёвров, которые позволяют им плавными движениями метать оружие, доставая новое. Стиль ворона использует боевую кирку и заклятия, которые дают певцу клинка большую подвижность и ловкость в бою.

Змея. Практики этого стиля включают в себя кистень, цепь и кнут. Стиль гадюки использует кнут, не смотря на неэлегантность этого оружия, и имеет почти такую же долгую историю, как и стиль льва. Мастера этого стиля задают ритм своей песне клинка невероятно быстрыми ударами кнута, которые держат противника на расстоянии и дают певцу пространство для сотворения жестоких заклинаний яда и болезней, предпочитаемых в этом стиле.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Хрономаг (EGW)

Фокусируещеся на манипулирование временем, те, кого называют хрономагами, учатся изменять темп реальности по своему вкусу. Используя потенциал энергии дунамии, эти вошебники так же ловко играют временем, как опытный музыкант играет на инструменте, предоставляя себе и своим союзникам преимущество в мгновение ока.

Хроно-сдвиг

умение Хрономага 2-го уровня

Вы можете магическим образом осуществлять ограниченный контроль над течением времени вокруг существа. Реакцией, после того как вы или существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, совершают бросок атаки, проверку характеристик или спасбросок, вы можете заставить существо выполнить переброс. Вы принимаете это решение после того, как увидите, успешен бросок или нет. Цель должна использовать результат второго броска.

Вы можете использовать эту способность дважды, и вы восстанавливаете все затраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Вневременная осведомленность

умение Хрономага 2-го уровня

Начиная со 2 уровня, вы добавляете свой модификатор Интеллекта к результату броска инициативы.

Вневременная осведомленность

умение Хрономага 6-го уровня

Вы можете действием волшебным образом заставить существо Большого или меньше размера, которого вы видите в пределах 60 футов от вас, сделать спасбросок Телосложения против сложности ваших заклинаний. При провале спасброска, существо будет заключено в поле магической энергии до конца вашего следующего хода или пока существо не получит какой-либо урон. Находясь в заключении таким образом, существо недееспособно и имеет скорость 0.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один раз). Вы восстанавливаете все затраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Сжатие магии

умение Хрономага 10-го уровня

Когда вы накладываете заклинание, используя ячейку заклинания 4-го уровня или ниже, вы можете сжать магию заклинания в особую бусину. Заклинание замораживается во время сотворения и удерживается внутри крохотного шарика в течение 1 часа. Эта бусина является крошечным объектом с КД 15 и 1 хит-поинтом, так же она невосприимчива к яду и психическим повреждениям. Когда продолжительность сжатия заканчивается или бусину уничтожают, она исчезает во вспышке света, и заклинание проваливается.

Существо, удерживающее шарик, может использовать свое действие, чтобы высвободить заклинание, после чего бусина исчезает. Заклинание использует ваш бонус атаки заклинаний и сложность спасброска, но заклинание рассматривает именно существо, которое высвободило его, как заклинателя, если это важно для эффекта заклинания. (Например: Доспех Мага)

Создав бусину этой способностью, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Вероятное будущее

умение Хрономага 14-го уровня

Вы можете просмотреть возможные варианты будущего и волшебным образом втянуть одно из них в текущие события вокруг вас, обеспечивая определенный результат. Когда вы или существо, которое вы видите в пределах 60 футов от вас, делает бросок атаки, проверку характеристик или спасбросок, вы можете использовать свою реакцию, чтобы игнорировать бросок кубика и решить, является ли результат броска минимальным, необходимым для успеха, или на один меньше нужного числа (на ваш выбор).

Каждый раз когда вы используете эту способность, вы получаете один уровень истощения. Только завершив продолжительный отдых, вы можете устранить уровень истощения, полученный таким образом.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гравитург (EGW)

Изучая и осваивая силы, которые притягивают или отталкивают материи, ученики тайной традиции гравитационных магов учатся и дальше искривлять и манипулировать могущественной энергией гравитации в свою пользу и в ущерб своих врагов.

Управление тяжестью

умение Гравитурга 2-го уровня

Вы можете действием волшебным образом изменить вес одного объекта или существа, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Объект или существо должно быть Большого или меньше размера. Вес цели уменьшается вдвое или увеличивается вдвое на 1 минуту или до тех пор, пока ваша концентрация не закончится (как если бы вы концентрировались на заклинание).

Если вес существа уменьшается вдвое, то его скорость увеличивается на 10 футов, расстояние прыжка этого существа увеличивается вдвое, и оно получает помеху на проверки Силы и спасброски Силы.

При увеличении веса существа вдвое, его скорость уменьшается на 10 футов, и оно получает преимущество на проверки Силы и спасброски Силы.

Достигнув 10-го уровня в этом классе, вы можете выбрать целью объект или существо Огромного или меньше размера.

Гравитационный колодец

умение Гравитурга 6-го уровня

Вы понимаете, как управлять гравитацией вокруг живого существа: всякий раз, когда вы накладываете заклинание на существо, вы можете перемещать цель на 5 футов в незанятое пространство в любом направление по вашему выбору, цель передвигается, если вы попали по цели атакой заклинанием или цель провалила спасбросок.

Агрессивное притяжение

умение Гравитурга 10-го уровня

Когда другое существо, которое вы можете увидеть в пределах 60 футов от вас, совершает атаку оружием, вы можете использовать свою реакцию, чтобы увеличить скорость атаки, в результате чего цель атаки получает дополнительный 1к10 урона оружием.

Кроме того, если существо в пределах 60 футов от вас получает урон от падения, вы можете использовать свою реакцию, чтобы увеличить урон от падения на 2к10 .

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один раз). Вы восстанавливаете все затраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Горизонт событий

умение Гравитурга 14-го уровня

Вы можете действием волшебным образом излучать мощное поле гравитационной энергии, которое воздействует на других существ в течение 1 минуты или до тех пор, пока ваша концентрация не закончится (как будто вы концентрируетесь на заклинании).

В течение этого времени, когда существо, враждебное вам, начинает свой ход в пределах 30 футов от вас, оно должно совершить спасбросок Силы против сложности ваших заклинаний.

При неудачном спасброске оно получает 2к10 урона силовым полем, а его скорость уменьшается до 0 до начала его следующего хода.

При успешном спасброске оно получает вдвое меньше урона, но 1 фут перемещения для этого существа будет стоить 2 фута перемещения.

Как только вы используете эту способность, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых или пока вы не согласитесь расходовать на нее ячейку заклинаний 3-го уровня или выше.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Орден писцов (TCE)

Магия книг — именно так многие называют волшебство. Это название вполне уместно, если учитывать, сколько времени волшебники проводят за своими книгами заклинаний, создавая теории о природе магии и исследуя самые отдаленные уголки библиотек. Очень редко можно встретить волшебника, странствующего без книг и свитков, торчащих из его сумок.Сами же волшебники готовы пойти на многое, чтобы дотянуться до собрания древних знаний.

Среди волшебников Орден писцов считается наиболее «книжным». Он выглядит по-разному в различных мирах, однако его главная миссия остается неизменной: записать магические открытия в тома и свитки, чтобы волшебство могло процветать. Тогда как все волшебники ценят книги заклинаний, писцы из Ордена писцов магически пробуждают свои книги заклинаний, превращая их в верных спутников. Любые волшебники изучают книги, но только волшебники-писцы говорят с ними!

Волшебное перо

умение Ордена писцов 2-го уровня

Бонусным действием вы можете магическим образом создать Крошечное перо в своей свободной руке. Это перо обладает следующими свойствами:

- Перо не требует чернил. Когда вы пишете им, перо само создает чернила выбранного вами цвета на поверхности письма.
- Время, которое вы должны потратить, чтобы скопировать заклинание в свою книгу заклинаний, равно 2 минутам за каждый уровень заклинания, если вы используете это перо для записи заклинания.
- Вы можете стереть все, что вы писали этим пером, если вы взмахнете пером над текстом, потратив Бонусное действие, при условии, что текст находится в пределах 5 футов от вас.

Это перо исчезает, если вы используете это умение повторно или умрете.

Пробужденная книга заклинаний

умение Ордена писцов 2-го уровня

Используя специально подготовленные чернила вместе с древними практиками, передающимися в Ордене, вы пробуждаете магическое сознание в своей книге заклинаний.

Пока вы держите в руках эту книгу, она дарует вам следующие преимущества:

- Вы можете использовать свою книгу в качестве магической фокусировки для ваших заклинаний волшебника.
- Когда вы исполняете заклинание волшебника, используя ячейку заклинания, вы можете временно изменить тип урона этого заклинания на тип урона другого заклинания, которое имеется в вашей книге заклинаний, так как сама книга магическим образом изменяет формулу заклинания для сотворения. Второе заклинание должно быть того же уровня, что и ячейка заклинания, которую вы используете.
- Когда вы исполняете заклинание волшебника в качестве ритуала, вы можете использовать нормальное время сотворения заклинания, не добавляя 10 минут. Использовав это умение, вы не сможете применить его повторно пока не окончите продолжительный отдых.

При необходимости, вы можете заменить свою книгу в рамках короткого отдыха, используя Волшебное перо для рисования магической печати на пустой книге или магической книге заклинаний, на которую вы настроены. В конце отдыха сознание вашей книги заклинаний призывается в новую книгу, после чего это сознание превращается в вашу книгу заклинаний со всеми заклинаниями в ней. Если ваша старая книга заклинаний все еще существует, заклинания с ее страниц исчезают.

Пробуждение разума

умение Ордена писцов 6-го уровня

Вы способны вызывать силу разума вашей Пробужденной книги заклинаний. Бонусным действием, пока книга находится при вас, вы можете проявить разум книги заклинаний в качестве Крошечного призрачного объекта, парящего в незанятом пространстве по вашему выбору в пределах 60 футов от вас. Это проявление нематериально и не занимает само пространство. Оно излучает приглушенный свет на расстоянии 10 футов. Оно выглядит как призрачная книга, поток текста или как ученый из прошлого (на ваш выбор).

Пока разум проявляет себя, он может слышать и видеть, а также обладает тёмным зрением на расстоянии 60 футов. Разум может телепатически делиться с вами тем, что он видит и слышит (никаких действий не требуется).

Каждый раз, когда вы используете заклинание волшебника в свой ход, вы можете исполнить его так, словно вы находитесь в месте, где располагается пробужденный разум, при этом используя его чувства. Вы можете совершать подобные действия количество раз в сутки, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все использованные применения после окончания продолжительного отдыха

Бонусным действием вы можете приказать пробужденному разуму переместиться на расстоянии до 30 футов в незанятое пространство, которое можете видеть либо вы, либо разум. Он может проходить сквозь существ, но не объекты.

Пробуждение разума прерывается, если он находится на расстоянии более 300 футов от вас, если на нём используют «Рассеивание магии», если Пробуждённая книга заклинаний будет уничтожена, если вы умираете или если вы освобождаете разум Бонусным действием.

После того, как вы пробуждаете разум, вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых, если только вы не израсходуете ячейку заклинаний любого уровня, чтобы пробудить его вновь.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Мастер скриптория

умение Ордена писцов 10-го уровня

Каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, вы можете создать один магический свиток, прикоснувшись Волшебным пером к пустому листу бумаги или пергамента и применив одно из заклинаний из вашей Пробужденной книги заклинаний, чтобы скопировать его на свиток. Книга заклинаний должна быть в пределах 5 футов от вас, когда вы создаете свиток.

Выбранное заклинание должно быть 1-го или 2-го круга, а его время накладывания - 1 действие. Как только заклинание оказывается на свитке, сила этого заклинания увеличивается, и оно считается на 1 круг выше. Действием вы можете сотворить заклинание из этого свитка, просто прочитав его. Свиток непонятен никому, кроме вас. Заклинание исчезает со свитка, когда вы применяете его или, когда заканчиваете следующий продолжительный отдых.

Вы очень искусны в создании свитков заклинаний, описанных в Главе 7 Руководства Мастера. Золото и время, необходимое на создание таких свитков заклинаний, снижается вдвое, если вы используете Волшебное перо.

Единый со словом

умение Ордена писцов 14-го уровня

Ваша связь с Пробужденной Книгой Заклинаний настолько сильна, что ваша душа переплелась с ней. Пока ваша книга заклинаний при вас, вы получаете преимущество на все проверки Интеллекта (Магия), так как книга заклинаний помогает вам вспоминать сведения о магии.

Кроме того, если вы получаете урон, пока разум вашей книги заклинаний проявлен. Реакцией, вы можете избежать всего этого урона высвободив магию проявления разума книги заклинаний, чтобы спасти себя. Бросьте 3к6. Из книги заклинаний временно исчезают заклинания по вашему выбору, суммарный уровень которых, должен быть равен результату броска или выше. Например, если вы получили значение 9, то из книги исчезают заклинания, чей суммарный уровень не менее 9. То есть вы можете потерять одно заклинание 9 уровня, три заклинания 3 уровня или какую-либо другую комбинацию. Если в книге недостаточно заклинаний, чтобы покрыть эту стоимость, вы падаете с 0 хитов.

Кроме того, вы не способны применять исчезнувшие заклинания пока вы не окончите 1к6 продолжительных отдыхов даже при условии, что вы найдете их в свитках или другой книге заклинаний. После окончания необходимого количество отдыхов, заклинания вновь появятся в вашей книге заклинаний.

После того, как вы используете реакцию подобным образом, вы не можете повторить это снова, пока не окончите продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Друид

Даже в смерти каждое существо играет свою роль в поддержании великого баланса. Но теперь растет дисбаланс, сила, которая хочет повелевать природой. Это разрушительное поведение смертных рас. Чем дальше их уводят от природы их действия, тем более развращает их влияние. Как друиды мы стремимся в основном защищать и обучать, сохранять великий баланс, но бывают случаи, когда мы должны встать против опасности и искоренить ее.

— Сафран, архидруид

Вскидывая вверх сучковатый посох из остролиста, эльф вызывает буйство небесной стихии и обрушивает разряды молний на орков, посмевших угрожать его лесу огнём.

Затаившись высоко в кроне дерева, человек в облике леопарда смотрит из джунглей на чужеродную архитектуру храма злой стихии воздуха и пристально наблюдает за действиями культистов. Рубя клинком из чистого пламени, полуэльф бросается в гущу армии скелетов, чтобы уничтожить кощунственную магию, возвратившую им извращённое подобие жизни.

Призывая стихии или подражая животным, друиды воплощают незыблемость, приспособляемость и гнев природы. Они ни в коем случае не владыки природы — вместо этого друиды ощущают себя частью её неодолимой воли.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сила природы

Выше чего-либо другого друиды почитают природу. Именно она является источником всех их заклинаний и магических способностей, непсредственно или через природное божество. Многие предпочитают духовный путь конечного единения с природой, но есть и те, кто служат богам диких просторов, животных или стихий. Длящиеся испокон веков обычаи друидов также называют Старой Верой, противопоставляя их поклонению в храмах и у алтарей.

Заклинания друидов воздействуют через животных и окружающую природу. Это сила клыка и когтя, солнца и луны, огня и бури. Также друиды учатся принимать облик животных, и некоторые настолько углубляются в это умение, что родному облику предпочитают звериный.

Сохранение равновесия

Для друидов природа представляет собой шаткое равновесие. Воздух, земля, огонь и вода — те четыре стихии, что составляют основу мира — должны уравновешивать друг друга. Если одна из стихий обретёт превосходство, сам мир может прекратить существование, притянутый стихийным измерением и разорванный на элементарные составляющие. Чтобы не допустить этого, друиды противостоят сектам Стихийного Зла и всем, кто стремится наделить любую из стихий превосходящей силой. Также друидов заботит тонкое экологическое равновесие, необходимое флоре и фауне, и готовность цивилизованных поселений жить в гармонии с природой, а не противопоставлять себя ей. Жестокость природы — часть естественного порядка вещей, однако друиды не терпят всё чужеродное, включая аберрации (иллитиды и бехолдеры) и нежить (зомби и вампиры). Иногда друиды совершают вылазки на таких существ, особенно если те приближаются к их территориям. Священная земля и области нетронутой природы нередко охраняются друидом. Впрочем, при достаточной угрозе естественному равновесию или подзащитной земле друид может перейти к активной борьбе с напастью, ступив на путь искателя приключений.

Любимый предмет

Некоторые друиды носят один или несколько предметов, священных для них или имеющих глубокое личное значение. Такие предметы не обязательно волшебны, но каждый из них является объектом, олицетворяющим связь разума и сердца друида с конкретной концепцией или духовным мировоззрением.

Когда вы решите каким будет ваш любимый предмет, подумайте над тем чтобы создать для него историю: как к вам попал этот предмет и почему он так важен для вас?

Любимый предмет

к6	Предмет
1	Веточка дерева собраний, которое стоит в центре вашей деревни
2	Флакон с водой из источника святой реки
3	Специальные травы, перевязанные в пучок
4	Маленькая бронзовая чаша с выгравированными изображениями животных
5	Погремушка сделанная из высушенной тыквы и падубных ягод
6	Миниатюрный золотой серп, переданный вам вашим наставником

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Направляющий аспект

Многие друиды чувствуют сильную связь с конкретным аспектом естественного мира, например, с водоемом, животным, типом дерева или каким-либо другим видом растения. Вы отождествляете себя с выбранным аспектом; своим поведением и самой своей природой он служит примером, которому вы пытаетесь подражать.

Направляющие аспекты

к6	Направляющий аспект
1	Тисовое дерево напоминает вам об обновлении разума и духа, позволяя старому отмереть и новому прорасти.
2	Дубы представляют силу и жизнелюбие. Медитация под дубом наполняет ваши тело и разум решимостью и стойкостью.
3	Бесконечный поток реки напоминает вам о величии мира. Вы стремитесь действовать с учетом долгосрочных интересов природы.
4	Море – постоянный бурлящий котел силы и хаоса. Это напоминает вам, что принятие изменений необходимо для выживания в мире.
5	Птицы в небе свидетельствуют о том, что даже самые маленькие существа могут выжить, если они останутся выше битвы.
6	Как видно из действий волка, сила одного ничто по сравнению с силой стаи.

Наставник

Не редкость для будущих друидов искать (или быть найденными) учителей или старейшин, которые научат их основам их магического искусства. Большинство друидов, которые учатся у наставника, начинают свое обучение в молодом возрасте, а наставник играет жизненно важную роль в формировании взглядов и убеждений ученика.

Если ваш персонаж учился у кого-то другого, кто или что это была за личность, и какова была природа ваших отношений? Ваш наставник наделил вас определенным взглядом или иным образом повлиял на ваш подход к достижению целей выбранного вами пути?

Наставники

к6	Наставник
1	Ваш наставник был мудрым трентом, который учил вас мыслить категориями годов и десятилетий, а не дней и месяцев.
2	Вы были обучены дриадой, которая наблюдала за дремлющим порталом в Бездну. Во время вашего обучения вам было поручено наблюдать за скрытыми угрозами миру.
3	Ваш учитель всегда взаимодействовал с вами в форме сокола. Вы никогда не видели гуманоидную форму наставника.
4	Вы были одним из нескольких молодых людей, которые были учениками старого друида, пока один из учеников не предал вашу группу и не убил вашего наставника.
5	Ваш наставник являлся вам только в видениях. Вам еще предстоит встретиться с этой личностью, и вы не уверены, что такая личность существует в телесной форме.
6	Ваш наставник был вермедведем, который научил вас относиться ко всякой живой твари с равным уважением.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Друид

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Друидический язык, Использование заклинаний	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Дикий облик, Круг друидов	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Улучшение дикой формы, Увеличение характеристик	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Умение круга друидов	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Улучшение дикой формы, Увеличение характеристик	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Умение круга друидов	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Увеличение характеристик	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Умение круга друидов	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Увеличение характеристик	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Безвременное тело, Заклинания зверя	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Увеличение характеристик	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Архидруид	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Создание друида

Создавая персонажа друида, подумайте о том, что сформировало его тесную связь с природой. Возможно, он родом из мест, где жива Старая Вера. Или же его, брошенного ребёнком в чаще леса, нашёл и вырастил друид. Возможно, персонаж испытал волнующий опыт встречи с духом природы — скажем, пережил нападение гигантского орла или лютого волка. Может, персонаж родился в разгар бури или во время извержения вулкана, что стало знаком уготованного ему пути друида. Всегда ли он был странствующим друидом или же когда-то охранял рощу или ручей? Возможно, зло отравило его родину, и он отправился в большой мир в поисках нового смысла и надежды.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать друида, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Мудрости должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Телосложения. Во-вторых, выберите предысторию «отшельник».

Классовые умения

Друиды обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень друида
Хиты на 1 уровне: 8 + ваш модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень друида после первого

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты (друиды не носят доспехи и щиты из металла)
Оружие: Боевые посохи, булавы, дротики, дубинки, кинжалы, копья, метательные копья, пращи, серпы, скимитары
Инструменты: Набор травника

Спасброски: Интеллект, Мудрость
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Внимательность, Выживание, Магия, Медицина, Обращение с животными, Природа, Проницательность, Религия

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) деревянный щит или б) одно простое оружие
- а) скимитар или б) простое рукопашное оружие
- Кожаный доспех, набор путешественника и фокусировка друидов

Друидический язык

Вы знаете Друидический язык — тайный язык друидов. Вы можете на нём говорить и оставлять тайные послания. Вы и все, кто знают этот язык, автоматически замечаете эти послания. Другие замечают присутствие послания при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15, но без помощи магии не могут расшифровать его.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Использование заклинаний

Для сотворения заклинаний друиды пользуются сакральной эссенцией самой природы, облачая в неё свою волю. Вы найдёте список заклинаний, доступных друиду в этом разделе: заклинания друида.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний друида. Вы узнаёте дополнительные заговоры друида на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «друид» показывает, какое количество ячеек для сдля сотворения заклинаний друида у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинания того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых. Вы подготавливаете список заклинаний друида, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний друида из списка заклинаний друида, равное модификатору мудрости + уровень друида (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы друид 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний друида требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

Друидические заклинания творятся с помощью мудрости, поскольку требуют веры и близости с природой. Вы используете мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний друида, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание друида как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать фокусировку друидов в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний друида.

Священные растения

Некоторые растения считаются священными у друидов. В частности, это берёза, бузина, дуб, ива, можжевельник, ольха, омела, орех, падуб (он же остролист), рябина, тис и ясень. Эти растения часто используются в изготовлении друидической фокусировки, которая может включать, например, ветви дуба или тиса, побеги омелы.

Древесина подходит и для других изделий, включая оружие и щиты. Тис связан со смертью и перерождением, так что из него делают рукояти скимитаров и серпов. Ясень символизирует жизнь, а дуб — силу: из них получаются замечательные древки, дубины, боевые посохи и щиты. Ольху считают растением воздуха и делают из неё метательное оружие, например, дротики и метательные копья. Друиды из мест, которым эти растения чужды, обращаются к местным видам. Например, пустынный друид может почитать юкку и кактус.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Дикий облик

Начиная со 2 уровня вы можете действием принять при помощи магии облик любого зверя, которого вы видели. Вы можете использовать это умение два раза, восстанавливая его после короткого или продолжительного отдыха.

Уровень друида определяет, в каких зверей можно превращаться. Например, на 2 уровне можно превращаться в животное с показателем опасности не более 1/4, без скорости полёта и плавания.

Облик животного

Уровень	Макс. ПО	Ограничения	Пример
2	1/4	Без скорости плавания и полета	Волк
4	1/2	Без скорости полета	Крокодил
8	1	-	Гигантский орел

В облике животного можно оставаться число часов, равное половине уровня друида (округляя в меньшую сторону). Затем друид возвращается в нормальный облик, если только не потратит ещё одно использование Дикого облика. Можно вернуться в нормальный облик досрочно, бонусным действием. Бессознательный, доведённый до 0 хитов или мёртвый друид сразу возвращается в нормальный облик.

Когда вы превращены, действуют следующие правила:

- Все игровые параметры берутся из параметров зверя, но сохраняются мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Также у вас остаются владения навыками и спасбросками, в дополнение к таковым нового облика. Если квалификация есть и у вас и у зверя, но у него бонус выше, используется бонус зверя. Легендарные действия и действия в логове недоступны.
- Когда вы превращены, вы принимаете хиты и Кость Хитов зверя. Вернувшись в нормальный облик, ваши хиты будут такими же, как до превращения. Однако если вы вернулись в свой облик из-за опускания хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. Например, если вы в облике зверя получили урон 10, имея при этом 1 хит, то вы возвращаетесь в нормальный облик и получаете 9 урона. Если этот урон не довёл хиты персонажа до 0, он не теряет сознание.
- Вы не можете накладывать заклинания, а речь и действия, требующие рук, могут быть ограничены видом зверя. Превращение не прерывает вашу концентрацию на уже сотворённых заклинаниях и не мешает совершать действия, являющиеся частью заклинания, такие как в случае заклинания призыв молнии.
- Вы сохраняете преимущества от всех умений класса, расы и прочих источников, и можете пользоваться ими, если этому не препятствует новый физический облик. Однако недоступны особые чувства, такие как тёмное зрение, если только их нет у зверя.
- Вы сами определяете, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето. Мастер решает, какое снаряжение может носить животное, чтобы оно действовало как обычно. Снаряжение не меняет форму и размер под новый облик, и если не подходит новому облику, оно должно остаться на земле или слиться с новым обликом. Слившееся с обликом снаряжение не работает, пока вы опять не примете свой облик.

Круг друидов

На 2 уровне нужно выбрать, в каком круге друидов состоит персонаж: круге Земли или круге Луны. Оба описаны в конце описания класса. Этот выбор даёт дополнительные умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Дикий компаньон (TCE)

Начиная со 2-го уровня, вы получаете способность призывать духа, который принимает форму животного. Действием вы можете использовать «Дикий облик» для накладывания заклинания «Поиск фамильяра» без затрат материальных компонентов.
Когда вы применяете это заклинание подобным образом, фамильяр считается феей, а не зверем. Фамильяр исчезает спустя количество часов, равное половине уровня друида.

Универсальность заговоров (TCE)

Начиная с 4-го уровня, каждый раз, когда вы достигаете определенного уровня в этом классе, и вам предоставляется «Увеличение Характеристик», вы можете заменить известный вам заговор на другой, из списка заклинаний Друида

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Безвременное тело

Начиная с 18 уровня, пронизывающая вас природная магия замедляет старение. За каждые 10 лет ваше тело стареет только на 1 год.

Заклинания зверя

С 18 уровня персонаж может творить в диком облике заклинания друида. Будучи зверем, вы можете исполнить соматический и вербальный компоненты заклинания друида, но не можете обеспечить материальные компоненты.

Архидруид

На 20 уровне число применений Дикого облика не ограничено. Кроме того, вы можете игнорировать соматический и вербальный компоненты заклинаний друида, а также материальные компоненты без указанной цены и не поглощаемые заклинанием. Это действует как в нормальном облике, так и в облике зверя.

Круги друидов

Немногие знают, что друиды составляют единое общество, существующее помимо любых политических границ. Любой друид считается частью общества, даже если живёт настолько изолированно, что никогда не видел высокопоставленных собратьев и не бывал на собраниях. Друиды считают друг друга братьями и сёстрами, но, подобно всяким диким зверям, они не чужды соперничеству друг меж другом и даже хищничеству.

В местном масштабе друиды объединены в круги, связанные общими убеждениями о природе, равновесии и роли друида.

Круг земли (PHB)

Круг Земли состоит из мистиков и мудрецов, поколениями передающих из уст в уста сложную систему древних знаний и обрядов. Собрания проводятся в кольце деревьев или мегалитов, где на тайном языке звучат секреты самого мироздания. Мудрейшие представители круга служат духовными лидерами и советниками вождей в общинах, проповедующих Старую Веру. Причастность к кругу Земли наделяет магию друида силой тех мест, где персонажа посвятили в священные таинства.

Дополнительный заговор

умение Круга земли 2-го уровня

Выбрав круг Земли, вы осваиваете один дополнительный заговор друида на свой выбор.

Естественное восстановление

умение Круга земли 2-го уровня

Единение с природой через медитацию позволяет вам частично восстановить магическую силу. Во время короткого отдыха можно восстановить потраченные ячейки заклинаний. Сумма уровней выбранных ячеек не должна превышать половину уровня друида (округляя в большую сторону), и ни одна ячейка не может быть 6 уровня или выше. Применение этого умения восстанавливается после продолжительного отдыха.

Например, будучи друидом 4 уровня, вы можете восстановить два уровня ячеек заклинаний. Вы можете восстановить или ячейку 2 уровня или две ячейки 1 уровня.

Заклинания круга

Духовная связь друида с землёй наделяет его некоторыми заклинаниями. На 3, 5, 7 и 9 уровнях друид получает доступ к заклинаниями в соответствии с землёй, где он был посвящён. Необходимо выбрать болото, гору, лес, луг, побережье, Подземье, пустыню или тундру.

Получив доступ к заклинанию круга, вы будете всегда иметь его подготовленным, и оно не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний друида, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием друида.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Тропами земли

умение Круга земли 6-го уровня

Перемещение по немагической труднопроходимой местности не затрудняет перемещение. Вы также можете проходить через немагическую растительность без снижения скорости и не получая урона от их шипов, выростов и других помех.

Кроме того, вы совершаете с преимуществом спасброски от магически созданных или изменённых растений, должных затруднять перемещение — например, от заклинания опутывание.

Покровительство природы

умение Круга земли 10-го уровня

Вы не можете быть очарованным или напуганным феями и элементалями. Вы также получаете иммунитет к болезням и ядам.

Природная благодать

умение Круга земли 14-го уровня

Природные создания начинают чувствовать вашу тесную связь с естественным миром и остерегаются нападать. Когда зверь или растение атакует вас, это существо должно совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска заклинания друида. В случае провала существо должно выбрать иную цель, или же его атака автоматически промахивается. В случае успеха существо получает иммунитет к данному эффекту на 24 часа.

Существо осознаёт этот эффект ещё до попытки атаковать вас.

Болото

Уровень друида	Заклинания круга
3	Мельфова кислотная стрела, тьма
5	Зловонное облако, хождение по воде
7	Поиск существа, свобода перемещения
9	Наблюдение, нашествие насекомых

Гора

Уровень друида	Заклинания круга
3	Паук, шипы
5	Молния, слияние с камнем
7	Изменение формы камня, каменная кожа
9	Каменная стена, создание прохода

Лес

Уровень друида	Заклинания круга
3	Дубовая кора, паук
5	Призыв молнии, рост растений
7	Предсказание, свобода перемещения
9	Древесный путь, общение с природой

Луг

Уровень друида	Заклинания круга
3	Бесследное передвижение, невидимость
5	Дневной свет, ускорение
7	Предсказание, свобода перемещения
9	Вещий сон, нашествие насекомых

Побережье

Уровень друида	Заклинания круга
3	Отражения, туманный шаг
5	Подводное дыхание, хождение по воде
7	Власть над водами, свобода перемещения
9	Наблюдение, призыв элементаля

Подземье

Уровень друида	Заклинания круга
3	Паук, паутина
5	Газообразная форма, зловонное облако
7	Высшая невидимость, изменение формы камня
9	Нашествие насекомых, облако смерти

Пустыня

Уровень друида	Заклинания круга
3	Размытый образ, тишина
5	Защита от энергии, сотворение пищи и воды
7	Мираж, усыхание
9	Каменная стена, нашествие насекомых

Тундра

Уровень друида	Заклинания круга
3	Удержание личности, шипы
5	Замедление, метель
7	Град, свобода перемещения
9	Конус холода, общение с природой

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Круг луны (PHB)

Друиды круга Луны — непримиримые стражи дикой природы. Их собрания проходят под полной луной для обмена новостями и предостережениями. Стражи рыщут в самой дремучей глуши, где можно неделями не встретить другого гуманоида, не говоря уже о друиде.

Переменчивые как сама луна и дикие до глубины души, друиды этого круга то крадутся кошкой, то парят орлом, то ломятся в облике медведя, устрашая забредшее чудище.

Боевой дикий облик

умение Круга луны 2-го уровня

Выбрав этот круг, вы получаете способность принимать дикий облик бонусным действием вместо обычного.

Кроме того, в диком облике вы можете бонусным действием потратить ячейку заклинания, чтобы восстановить 1к8 хитов за каждый уровень потраченной ячейки.

Облики круга

умение Круга луны 2-го уровня

Обряды круга Луны позволяют принимать облик более опасных животных. Вы научились превращаться в зверя с показателем опасности 1 (игнорируйте столбец «Макс. ПО» таблицы «Облик животного»).

Начиная с 6 уровня можно превращаться в зверя с показателем опасности вплоть до уровня друида, поделённого на 3 (округляя в меньшую сторону).

Природный удар

умение Круга луны 6-го уровня

Начиная с 6 уровня ваши атаки в облике зверя считаются магическими для преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

Стихийный дикий облик

умение Круга луны 10-го уровня

Вы можете одновременно потратить два применения дикого облика, чтобы принять облик водяного, воздушного, земляного или огненного элементаля.

Тысяча лиц

умение Круга луны 14-го уровня

Вы понимаете, как магически изменять детали своего облика. Вы можете неограниченно творить заклинание «Смена обличья».

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Круг пастыря (XGE)

Друиды Круга Пастырей общаются с духами природы, особенно с духами зверей и фей, и взывают к этим духам за помощью. Эти друиды признают, что все живые существа играют роль в естественном мире, но они сосредоточены на защите животных и фей, которым трудно защитить себя. Пастыри, как они известны, считают таких существ своими подзащитными. Они отражают атаки чудовищ, которые угрожают им, отгоняют охотников, которые убивают больше добычи, чем необходимо, не позволяют цивилизации вторгаться в среду обитания редких животных и священные места фей. Многие из этих друидов счастливы вдали от больших и маленьких городов, довольствуясь тем, что проводят свои дни в обществе животных и фей из дикой природы.

Члены этого круга становятся авантюристами, чтобы противостоять силам, которые угрожают их подзащитным, или искать знания и силу, которые помогут им лучше охранять своих подопечных. Везде, куда бы ни пошли эти друиды, духи дикой природы следуют за ними.

Речь лесов

умение Круга пастыря 2-го уровня

Вы получили возможность говорить с животными и многими феями.

Вы научились говорить, читать и писать на Сильване. Кроме того, звери могут понять вашу речь, а вы можете расшифровывать звуки, которые они издают, и их движения. У большинства животных недостаточно интеллекта для передачи или понимания сложных концепций, но дружелюбный зверь может рассказать то, что он видел или слышал в недавнем прошлом. Эта способность не дает вам дружбы с животными, хотя вы можете совместить её применение с подарками, чтобы наладить с ними контакт, как и с другими неигровыми персонажами.

Тотем духов

умение Круга пастыря 2-го уровня

Вы можете вызывать духов природы, чтобы влиять на окружающий вас мир. В качестве бонусного действия вы можете магией вызвать бестелесный дух в точке, которую вы можете видеть в 60 футах от вас. Дух создает ауру в радиусе 30 футов вокруг этой точки. Он не считается ни существом, ни объектом, хотя он имеет спектральный вид существа, которое представляет.

Бонусным действия вы можете перемещать дух до 60 футов в точку, видимую вами.

Дух остаётся в течение 1 минуты или пока вы не станете недееспособным. После использования этой способности вы не сможете использовать её снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Эффект ауры духа зависит от типа духа, который вы вызываете из вариантов ниже.

Дух медведя. Дух медведя дает вам и вашим союзникам силу и выносливость. Каждое выбранное вами существо из тех, кто находится в области ауры в момент появления духа, получает временные хиты в количестве, равном 5 + ваш уровень друида. Кроме того, вы и ваши союзники получаете преимущество на проверки Силы и спасброски Силы, пока находитесь в ауре.

Дух ястреба. Дух ястреба – непревзойденный охотник, помогающий вам и вашим союзникам своим острым взглядом. Когда существо совершает бросок атаки по цели, находящейся в ауре духа, вы можете использовать реакцию, чтобы дать преимущество на этот бросок. Кроме того, вы и ваши союзники получаете преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), пока находитесь в ауре.

Дух единорога. Дух единорога защищает окружающих. Вы и ваши союзники получаете преимущество на все проверки способностей, совершаемые для обнаружения существ в ауре духа. Кроме того, если вы сотворяете заклинание, используя ячейку заклинания, которое восстанавливает хиты любого существа внутри или вне ауры, существа по вашему выбору, находящиеся внутри ауры, также восстанавливают хиты в количестве, равном вашему уровню друида.

Могущественный призыватель

умение Круга пастыря 6-го уровня

Звери и феи, которых вы вызываете, становятся более стойкими, чем обычно. Любой зверь или фея, вызванные или созданные заклинанием, которое вы сотворяете, получает следующие преимущества:

- Вызванное существо появляется с дополнительными хитами: за каждую Кость Хитов, которые есть у существа, прибавляется дополнительно 2 хита.
- Урон от его естественных оружий считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Дух защитник

умение Круга пастыря 10-го уровня

Ваш Тотем Духа защищает зверей и фей, которых вы вызываете своей магией. Когда зверь или фея, которых вы вызвали или создали заклинанием, заканчивает свой ход в ауре вашего Тотема Духа, это существо восстанавливает хиты в количестве, равном половине вашего уровня друида.

Верные призванные

умение Круга пастыря 14-го уровня

Духи природы, с которыми вы общаетесь, защищают вас, когда вы беззащитны. Если ваши хиты упали до 0 или вы против своей воли находитесь в состоянии недееспособный, вы можете немедленно использовать «Призыв животных», как если бы он был применён с использованием ячейки заклинаний 9 уровня. Заклинание вызывает четырех животных по вашему выбору с показателем опасности 2 или ниже. Призванные животные появляются в пределах 20 футов от вас. Если они не получат от вас никаких приказов, они защищают вас и нападают на ваших противников. Заклинание не требует концентрации и длится 1 час или пока вы не отмените его (отмена не тратит никаких действий).

После использования этой способности вы не сможете использовать ее снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Круг снов (XGE)

Друиды, являющиеся членами круга снов, родом из регионов, имеющих особенно сильную связь со Страной фей и её сказочной реальностью. Их охрана природного мира создает альянс между ними и феями с добрым мировоззрением. Эти друиды стремятся наполнить мир сказочными чудесами из снов. Их магия исцеляет раны и приносит радость подавленным сердцам. Священные земли, которые они оберегают – это мерцающие, плодородные места, где сон и реальность сливаются вместе, а уставшие могут найти покой.

Утешение Летнего Двора

умение Круга снов 2-го уровня

На втором уровне вы принимаете в себя благословения Летнего Двора. Вы становитесь источником энергии, дарующим исцеление от увечий. У вас есть запас энергии фей представленный количеством костей к6 равным вашему уровню Друида

Бонусным действием вы можете выбрать одно существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас, и потратить количество костей, равное половине вашего уровня друида или меньше, чтобы восстановить количество хитов, равное результату броска этих потраченных костей. Также цель получает по одному временному хиту за каждую потраченную кость.

Вы восстанавливаете все потраченные кости, когда оканчиваете продолжительный отдых.

Очаг лунного света и тени

умение Круга снов 6-го уровня

Дом возникает там, где вы находитесь. Во время короткого или продолжительного отдыха вы можете призвать теневую силу Сумрачного двора, чтобы помочь защитить вас во время отдыха. В начале отдыха вы касаетесь точки в пространстве, и там появляется невидимая сфера радиусом 30 футов с центром в этой точке. Полное укрытие блокирует содержимое сферы.

Находясь внутри этой сферы вы и ваши союзники получаете +5 бонус к проверкам Ловкости (Скрытность) и Мудрости (Восприятие), а любой свет от открытого огня в сфере (костер, факелы и т.д.) не виден снаружи.

Сфера исчезает в конце отдыха или когда вы покидаете сферу.

Скрытые пути

умение Круга снов 10-го уровня

Вы можете использовать скрытые магические пути, которые некоторые феи используют для перемещения. Бонусным действием вы можете телепортироваться на расстояние до 60 футов в видимое вами свободное место. Либо же вы можете действием телепортировать одно согласное существо, которое вы касаетесь, на расстояние до 30 футов, в видимое вами свободное место.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и вы восстанавливаете все использования, когда закончите продолжительный отдых.

Странник во снах

умение Круга снов 14-го уровня

Волшебство Страны Фей предоставляет вам возможность путешествовать мысленно или физически через страну сновидений.

Когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете наложить одно из следующих заклинаний, не расходуя ячейку заклинания или материальный компонент: «Вещий сон» (с вами, как посыльным), «Наблюдение» или «Круг телепортации».

Этот круг телепортации особенный. Вместо того, чтобы открывать портал в постоянный круг телепортации, он открывает портал в последнее место, где вы закончили продолжительный отдых на этом плане. Если вы не совершали продолжительного отдыха на этом плане, заклинание не срабатывает, но его использование не тратится.

После использования этой способности вы должны завершить продолжительный отдых, чтобы снова её применить.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Круг спор (ТСЕ)

Друиды круга Спор находят красоту в увядании. Они видят в плесени и других видах грибков способность трансформировать безжизненный материал пусть в некое подобие, но все-таки жизни. Эти друиды верят, что жизнь и смерть — это части одного большого цикла, в котором они взаимосвязаны и вытекают друг из друга. Смерть — это не конец жизни, а изменение состояния, в котором жизнь обретет новую форму. Друиды этого круга находятся в странных отношениях с нежитью. В отличии от большинства других друидов, они не видят ничего плохо в нежити, которая, по их мнению, является некими попутчиками в течение жизни и смерти. Однако, эти друиды также верят, что естественный цикл «здоров» только тогда, когда каждый его элемент резонирует и меняется. Нежить, которая хочет заменить всю жизнь на не-жизнь, или которая попросту избегает своей участи, нарушает правила круга и должна быть уничтожена.

Заклинания круга

Ваша симбиотическая связь с грибками, а также способность вмешаться в круг жизни и смерти дает доступ к некоторым заклинаниям. На 1 уровне вы узнаете заговор Леденящее прикосновение.

На 3, 5, 7 и 9 уровнях вы получаете доступ к заклинаниям, описанных в таблице ниже. Как только вы получили доступ к одному из этих заклинаний, вы всегда держите его подготовленным, и они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, которого нет в списке заклинаний друида, заклинание становится заклинанием друида для вас.

Заклинания круга

Уровень друида	Заклинание
3	Глухота/слепота, Нетленные останки
5	Восставший труп, Газообразная форма
7	Усыхание, смятение
9	Облако смерти, Заражение

Ореол спор

умение Круга спор 2-го уровня

Вас окружают невидимые некротические споры, которые безвредны, пока вы не выпустите их на существо поблизости.

Когда существо, которое вы можете видеть, перемещается в пространство в пределах 10 футов от вас или начинает там свой ход, вы можете реакцией, нанести 1к4 некротического урона этому существу, если оно не преуспеет в Спасброске по Телосложению против сложности ваших заклинаний.

Некротический урон увеличивается до 1к6 на 6-м уровне, 1к8 на 10-м уровне и 1к10 на 14-м уровне.

Симбиотическая сущность

умение Круга спор 2-го уровня

Вы получаете способность насыщать споры магией, усиливая себя. Действием вы можете использовать умение «Дикая форма», для того, чтобы пробудить эти споры, а не превратиться в зверя, вы получаете 4 временных хита за каждый уровень в классе друида. Пока это умение активно, вы получаете следующие преимущества:

- Когда вы наносите урон Ореолом Спор, бросьте его куб урона повторно и добавьте его значение к общей сумме.
- Ваши атаки оружием ближнего боя наносят дополнительный урон 1к6 ядом любой цели, по которой они попадают.

Эти преимущества длятся 10 минут, либо пока вы не потеряете все свои временные хиты или пока вы Бонусным действием не окончите Дикую форму.

This is unofficial Fan Content per the Wizards of the Coast Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Грибковая инфекция

умение Круга спор 6-го уровня

Ваши споры приобретают способность поражать трупы и оживлять их. Если зверь или гуманоид, Маленького или Среднего размера, умирает в пределах 10 футов от вас,то вы можете Реакцией оживить его, заставляя немедленно подняться с 1 хитом. Существо использует блок характеристик Зомби из Бестиария. Оно остается оживленным 1 час, после чего он распадается и умирает.

В бою ход Зомби наступает сразу после вашего. Он подчиняется вашим мысленным командам, и единственное действие, которое он может совершать это одна Атака ближнего боя.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз), и вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Зомби

Средний, Нежить, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 8 (природный доспех)
Хиты: 22 (3к8 + 9)
Скорость: 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт, Пассивная внимательность 8
Языки: Понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить.

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Распространение спор

умение Круга спор 10-го уровня

Вы получаете возможность распылить споры в определенной зоне. Бонусным действием, пока активно умение Симбиотическая сущность, вы может выпускать споры на расстояние до 30 футов от вас, где они занимают объем 10 футового куба и находятся там в течение 1 минуты Споры исчезают раньше, если вы используете эту способность вновь, если вы отменяете их Бонусным действием или если ваша Симбиотическая сущность оканчивается.

Каждый раз, когда существо перемещается через куб или начинает свой ход в этом кубе оно получает урон Ореола спор, если только существо не преуспеет в Спасброске Телосложения против Сл ваших заклинаний. Существо может получить этот урон не более одного раза за ход.

Пока эти споры остаются на месте, вы не можете использовать умение Ореол спор.

Грибное тело

умение Круга спор 14-го уровня

Споры в вашем теле изменяют вас. Вы не можете быть ослеплены, оглушены, испуганы или отравлены, а любая критическая атака по вам считается обычной атакой, пока вы дееспособны.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Круг звёзд (ТСЕ)

Круг Звёзд позволяет друидам черпать силу звездного света. Испокон веков они отслеживали поведение звезд, раскрывая тайны, сокрытые в созвездиях. Раскрывая и познавая эти секреты, друиды Круга Звезд стремятся обуздать силы космоса.

Многие друиды этого Круга ведут учет звезд, а также их влияние на мир. Некоторые записывают свои наблюдения на огромных каменных пластинах, служащих в качестве загадочных библиотек знаний. Эти хранилища могут принимать форму каменных кругов, пирамид, петроглифов и подземных храмов. Для подобного хранилища подойдет любое прочное здание, способное защитить знания друидов даже перед лицом ужасающих катаклизмов.

Звёздная карта

умение Круга звёзд 2-го уровня

Занимаясь изучением небес над головой, вы создали звёздную карту. Эта карта является Крошечным объектом, служащим в качестве мистического фокусирующего предмета для ваших заклинаний друида. Вы можете сами решить, как будет выглядеть этот предмет, или совершите бросок по таблице «Звёздная Карта».

Имея эту карту, вы получаете следующие преимущества:

- Вам узнает заговор «Указание».
- Вы узнаете заклинание «Направленный снаряд». Для вас оно считается заклинанием друида. Вы будете всегда иметь его подготовленным, и оно не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.
- Вы можете накладывать «Направленный снаряд», без использования ячеек заклинаний. Вы можете делать это количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстановите все потраченные средства, когда оканчиваете продолжительный отдых.

Если вы потеряете свою звёздную карту, то вы можете провести часовой ритуал, чтобы получить замену. Эта церемония может быть проведена в течение короткого или долгого отдыха, а также по ее окончанию бывшая звёздная карта уничтожается.

Звёздная карта

к6	Форма Карты
1	Свиток, покрытый изображениями созвездий
2	Каменная табличка с просверленными в ней небольшими отверстиями
3	Пятнистая шкура совомеда, украшенная рельефными метками
4	Атлас в обложке из черного дерева
5	Кристалл, способный проецировать созвездия при попадании света на его грани
6	Стеклянные диски с изображением созвездий

Звёздная Форма

умение Круга звёзд 2-го уровня

Бонусным действием вы можете использовать умение «Дикий облик», чтобы принять звёздную форму, а не облик зверя.

Находясь в звёздной форме, вы сохраняете все ваши игровые показатели, однако ваше тело становится светящимся и обретает звездоподобные качества. Ваши суставы мерцают как звёзды, а светящиеся линии соединяют их подобно звёздным картам. Эта форма излучает яркий свет на расстоянии 10 футов и тусклый свет на расстоянии еще 10 футов. Она активна в течение 10 минут, и заканчивается раньше, если вы становитесь недееспособны, умираете или повторно её используете.

Каждый раз, когда вы принимаете звёздную форму, выберите одно из указанных ниже созвездий, которое будет мерцать на вашем теле. Ваш выбор даст определенные преимущества, пока вы находитесь в звёздной форме:

Лучник. На вас проявляется лучника. Когда вы активируете эту форму, вы получаете возможность использовать Бонусное действие, для совершения дальнобойной атаки заклинанием, направляя светящиеся стрелы в цель, находящуюся в пределах 60 фт от вас. При попадании цель получает 1к8 + ваш модификатор Мудрости урона излучением.

Чаша. На вас проявляется созвездие животворящего кубка. Когда вы используете заклинание, которое тратит ячейку заклинания и восстанавливает хиты существа, вы или другое существо в пределах 30 футов от вас может восстановить Хиты в количестве, равном 1к8 + ваш модификатор Мудрости.

Дракон. На вас проявляется созвездие мудрого дракона. Когда вы совершаете проверку Интеллекта или Мудрости, а также когда вы совершаете Спасбросок Телосложения для поддержания концентрации, вы можете при выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10».

Космическое знамение

умение Круга звёзд 6-го уровня

Когда вы оканчиваете продолжительный отдых, вы можете обратиться к своей карте за знамениями. Когда вы делаете это, совершите бросок к6. Пока вы не окончите свой следующий продолжительный отдых, вы получите возможность использовать дополнительную реакцию в зависимости от выпавшего (четного или нечетного) значения на кости:

Благо (четное). Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, совершает бросок атаки, проверку навыка или Спасбросок , вы можете потратить реакцию, бросить к6 и добавить выпавшее число результату к броска/проверки этого существа.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Горе (нечетное). Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, , совершает бросок атаки, проверку навыка или Спасбросок, вы можете потратить реакцию, бросить к6 и отнять выпавшее число из результата броска/проверки этого существа.

Вы можете использовать реакцию количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Мерцающие Созвездия

умение Круга звёзд 10-го уровня

Созвездия вашей «Звездной формы» улучшаются. 1к8 лучника и чаши увеличиваются до 2к8, и пока дракон активен, вы получаете скорость полета 20 футов, а так же возможность парить.

Кроме того, в начале каждого вашего хода, пока вы находитесь в своей звездной форме, вы можете менять созвездия, мерцающие на вашем теле.

Состоящий из звезд

умение Круга звёзд 14-го уровня

Пока ваша звездная форма активна, вы становитесь частично бестелесным, получая сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону.

Круг Дикого огня (TCE)

Друиды Круга Дикого Огня понимают, что разрушение иногда является предшественником созидания, например, когда лесной пожар способствует последующему росту. Эти друиды связаны с первобытным духом, который питает как разрушительную, так и созидательную силу, позволяя друидам создавать контролируемое пламя, которое сжигает одно, но дает жизнь другому.

Заклинания Круга

умение Круга Дикого огня 2-го уровня

Вы установили мистическую связь с Духом Дикого Огня, первобытным существом созидания и разрушения. Ваша связь с этим существом дает вам доступ к определенным заклинаниям, когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице Заклинания Круга Дикого Огня.

Как только вы получили доступ к одному из этих заклинаний, вы всегда держите его подготовленным, и они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, которого нет в списке заклинаний друида, заклинание становится заклинанием друида для вас.

Заклинания Круга Дикого Огня

Уровень Друида	Заклинания
2	Огненные ладони, Лечение ран
3	Пылающий шар, Палящий луч
5	Рост растений, Возрождение
7	Аура жизни, Огненный щит
9	Небесный огонь, Множественное лечение ран

Призыв Духа Дикого Огня

умение Круга Дикого огня 2-го уровня

Вы можете призвать первобытного духа, связанного с вашей душой. Действием вы можете потратить одно из ваших использований Дикого облика, чтобы призвать первобытного духа вместо принятия животной формы.

Дух появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть, в пределах 30 футов от вас. В момент появления духа каждое существо в пределах 10 футов от духа (кроме вас) должно преуспеть в Спасброске Ловкости против Сл ваших заклинаний. В случае провала оно получит 2к6 урона огнем.

Дух дружелюбен к вам и вашим союзникам, а также повинуется вашим командам. Ниже вы найдете блок характеристик Дикого Огня, который использует ваш бонус мастерства (БМ) в некоторых характеристиках. Вы сами определяете внешний вид Дикого Огня. Некоторые духи выглядят как гуманоидная фигура из сучковатых окутанных пламенем, а другие похожи на зверей, объятых пламенем.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

В бою Дикий Огонь имеет такую же Инициативу, что и вы, однако его ход наступает после вашего. Единственное действие, которое может совершать Дикий Огонь в свой ход, это Уклонение, если только вы не используете в свой ход Бонусное действие на произнесение команды. Это действие может быть одним из тех, что описаны в его блоке характеристик или каким- либо другим действием. Если вы недееспособны, Дух может предпринять любое действие по своему выбору, а не просто Уклоняться.

Дух Дикого Огня исчезает по истечении 1 часа, когда его хиты уменьшаться до 0, когда вы используете Дикий облик подобным образом повторно или, когда вы умираете.

Усиленная связь

умение Круга Дикого огня 6-го уровня

Связь с первобытным духом усиливает ваши разрушающие и восстанавливающие заклинания. Каждый раз, когда вы используете заклинание, которое наносит урон огнем или восстанавливает хиты, и Дух Дикого Огня призван вами, совершите бросок к8 и прибавьте выпавшее значение в качестве бонуса к одному из бросков урона или восстановления заклинания.

Дополнительно, когда вы используете заклинание с радиусом действия, но не на себя, центром действия этого заклинания можете выступать либо вы, либо Дух Дикого Огня.

Прижигающее Пламя

умение Круга Дикого огня 10-го уровня

Вы получаете способность обращать смерть в магическое пламя, способное как исцелять, так и сжигать. Когда существо Маленького размера или больше, умирает в пределах 30 футов от вас или вашего Духа Дикого Огня, безвредное призрачное пламя возникает в пространстве мертвого существа и мерцает там в течение 1 минуты. Когда существо, которое вы можете видеть, входит в пространство этого пламени, вы можете использовать свою Реакцию и погасить призрачный огонёк, после чего вы либо восстанавливаете хиты, либо наносите урон огнём. Исцеление или урон равны 2к10 + ваш модификатор Мудрости.

Вы можете использовать реакцию количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Огненное Возрождение

умение Круга Дикого огня 14-го уровня

Связь с вашим духом дикого огня способна спасти вас от смерти. Если Дух Дикого Огня находится в 120 футах от вас, в момент, когда ваши хиты уменьшаются до 0 и вы теряете сознание, вы можете приказать духу упасть в 0 хитов. После чего вы восстанавливаете половину своих хитов и мгновенно поднимаетесь на ноги.

Использовав эту способность, вы сможете повторно применить ее только после продолжительного отдыха.

Дух Дикого Огня

Маленький элементаль

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 5 + ваш пятикратный уровня друида
Скорость: 30 фт, летая 30 фт (парение).

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(0)	14(+2)	14(+2)	13(+1)	14(+2)	11(0)

Иммунитет к урону: Огнём
Иммунитет к статусу: Очарованный, Испуганный, Схваченный, Сбитый с ног, Опутанный
Чувства: Темное зрение 60 фт, Пассивная внимательность 12
Языки: Понимает языки, на которых вы говорите.
Сложность —
Бонус Мастерства (БМ) равен вашему бонусу мастерства.

Действия

Огненное Семя. Дальнобойная атака оружием: ваш модификатор атаки заклинанием для попадания, дальность 60 футов, одна цель, которую вы можете видеть. **Попадание:** 1к6 + БМ урон от огня.

Огненная Телепортация. Дух и каждое согласное существо на ваш выбор в пределах 5 футов от него телепортируются на 15 футов в свободное пространство, которые вы можете видеть. Затем каждое существо в пределах 5 футов от пространства, из которого телепортировался дух, должно преуспеть в Спасброске Ловкости против Сл ваших заклинаний или получить урон огнем 1к6 + БМ.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Изучение Дикого облика

Умение Дикая облик в Книге игрока позволяет превращаться в зверя, которого вы видели. Это правило дает вам потрясающую гибкость, позволяя легко изучить множество животных обликов, но вы должны соблюдать ограничения таблицы Дикий облик в Книге игрока.

Когда вы получаете Дикий облик на 2 уровне друида, вы можете задаться вопросом, каких зверей вы уже видели. Следующие таблицы распределили зверей из Бестиария по их наиболее вероятным средам обитания. Подумайте, в какой среде вырос ваш друид, а затем обратитесь к соответствующей таблице за списком зверей, которых, вероятно, видел ваш друид ко 2 уровню.

Эти таблицы также могут помочь вам и вашему Мастеру определить, каких зверей вы можете увидеть в своих путешествиях. Кроме того, таблицы включают в себя показатель опасности каждого зверя и наличие у зверя скорости полета или плавания. Эта информация поможет вам определить, можете ли вы принять форму этого зверя.

Таблицы включают в себя всех отдельных зверей, которые могут быть использованы для Дикого облика (до показателя опасности 1) или для умения Облики круга в Круге Луны (до показателя опасности 6).

Арктика

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Сова	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/4	Гигантская сова	Скорость полёта
1	Бурый медведь	—
2	Белый медведь	Скорость плавания
2	Саблезубый тигр	—
6	Мамонт	—

Болото

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Крыса	—
0	Ворон	Скорость полёта
1/8	Гигантская крыса	—
1/8	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Удав	Скорость плавания
1/4	Гигантская лягушка	Скорость плавания
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/2	Крокодил	Скорость плавания
1	Гигантский паук	—
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
2	Гигантский удав	Скорость плавания
5	Гигантский крокодил	Скорость плавания

Горы

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Орёл	Скорость полёта
0	Козёл	—
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Птеранодон	Скорость полёта
1/2	Гигантский козёл	—
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Лев	—
2	Гигантский лось	—
2	Саблезубый тигр	—

Лес

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Бабуин	—
0	Барсук	—
0	Кошка	—
0	Олень	—
0	Гиена	—
0	Сова	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Летающая змея	Скорость полёта
1/8	Гигантская крыса	—
1/8	Гигантская куница	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Мастифф	—
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Кабан	—
1/4	Удав	Скорость плавания
1/4	Лось	—
1/4	Гигантский барсук	—
1/4	Гигантская летучая мышь	Скорость полёта
1/4	Гигантская лягушка	Скорость плавания
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская сова	Скорость полёта
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Пантера	—
1/4	Волк	—
1/2	Человекообразная обезьяна	—
1/2	Чёрный медведь	—
1/2	Гигантская оса	Скорость полёта
1	Бурый медведь	—
1	Лютый волк	—
1	Гигантская гиена	—
1	Гигантский паук	
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
1	Тигр	—
2	Гигантский кабан	—
2	Гигантский удав	Скорость плавания
2	Гигантский лось	—

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Луг

ПО	Животное	Скорость полёта/ плавания
0	Кошка	—
0	Олень	—
0	Орёл	Скорость полёта
0	Козёл	—
0	Гиена	—
0	Шакал	—
0	Гриф	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Летающая змея	Скорость полёта
1/8	Гигантская куница	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Топороклюв	—
1/4	Кабан	—
1/4	Лось	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Пантера (леопард)	—
1/4	Птеранодон	Скорость полёта
1/4	Ездовая лошадь	—
1/4	Волк	—
1/2	Гигантский козёл	—
1/2	Гигантская оса	Скорость полёта
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Гигантская гиена	—
1	Гигантский гриф	Скорость полёта
1	Лев	—
1	Тигр	—
2	Аллозавр	—
2	Гигантский кабан	—
2	Гигантский лось	—
2	Носорог	—
3	Анкилозавр	—
4	Слон	—
5	Трицератопс	—

Побережье

ПО	Животное	Скорость полёта/ плавания
0	Краб	Скорость плавания
0	Орёл	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Гигантский краб	Скорость полёта
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Птеранодон	Скорость полёта
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
2	Плезиозавр	Скорость плавания

Под водой

ПО	Животные	Скорость полёта/ плавания
0	Квиппер	Скорость плавания
1/4	Удав	Скорость плавания
1/2	Гигантский морской конёк	Скорость плавания
1/2	Рифовая акула	Скорость плавания
1	Гигантский осьминог	Скорость плавания
1	Гигантский удав	Скорость плавания
2	Охотничья акула	Скорость плавания
2	Плезиозавр	Скорость плавания
3	Косатка	Скорость плавания
5	Гигантская акула	Скорость плавания

Подземье

ПО	Животное	Скорость полёта/ плавания
0	Гигантский огненный жук	—
1/8	Гигантская крыса	—
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Гигантская летучая мышь	Скорость полёта
1/4	Гигантская многоножка	—
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1	Гигантский паук	—
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
2	Гигантский удав	Скорость плавания
2	Белый медведь (пещерный медведь)	Скорость плавания

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Пустыня

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Кошка	—
0	Гиена	—
0	Шакал	—
0	Скорпион	—
0	Гриф	Скорость полёта
1/8	Верблюд	—
1/8	Летающая змея	Скорость полёта
1/8	Мул	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Удав	Скорость плавания
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/4	Гигантский паук-волк	—
1	Гигантская гиена	—
1	Гигантский паук	—
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
1	Гигантский гриф	Скорость полёта
1	Лев	—
2	Гигантский удав	Скорость плавания
3	Гигантский скорпион	—

Холмы

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Бабуин	—
0	Орёл	Скорость полёта
0	Козёл	—
0	Гиена	—
0	Ворон	Скорость полёта
0	Гриф	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Гигантская куница	—
1/8	Мастифф	—
1/8	Мул	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Топороклюв	—
1/4	Кабан	—
1/4	Лось	—
1/4	Гигантская сова	Скорость полёта
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Пантера (пума)	—
1/4	Волк	—
1/2	Гигантский козёл	—
1	Бурый медведь	—
1	Лютый волк	—
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Гигантская гиена	—
1	Лев	—
2	Гигантский кабан	—
2	Гигантский Лось	—

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Жрец

Стать жрецом – стать посланником богов. Сила даруемая богами велика, но она всегда несёт огромную ответственность.

— Патриарх Ригби

Воздев руки и глаза к небу и запев молитву, эльф начинает сиять внутренним светом, который проливается на боевых товарищей и лечит их. Распевая песнь славы, дварф широко размахивает своим топором, прорубаясь через ряды орков, выступивших против него, крича хвалу богам с каждым павшим врагом.

Посылая проклятье на силы нежити, женщина поднимает свой священный символ, из которого льётся свет, отбрасывающий зомби, толпящихся около её спутников.

Жрецы являются посредниками между миром смертных и далёкими мирами богов. Настолько же разные, насколько боги, которым они служат, жрецы воплощают работу своих божеств. В отличие от обычного проповедника, жрец наделён божественной магией.

Почти все народы, которые почитают божеств, живут своей жизнью, будучи никогда не затронуты божественной сущностью. Таким образом, они никогда не смогут узнать, каково это быть жрецом – тем, кто не только благочестивый священнослужитель, но и был наделен толикой силы божества.

Давний предмет дебатов: становится ли смертный жрецом в результате своей преданности богу, в результате привлекшей внимание божества? Или же само божество видит в смертном потенциал и призывает его к служению? В конечном счете, возможно, ответ не имеет значения. Однако жрецы появляются и мир нуждается в жрецах, так же как жрецы и божества нуждаются друг в друге.

Целители и воители

Божественная магия, как следует из названия, является силой богов, источающейся из них в мир. Жрецы являются проводниками этой энергии, проявляющейся в виде чудотворных эффектов. Боги не дают такую власть всем, кто обращается к ним, но только тем, кто избран выполнять высокое призвание.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Использующие божественную магию не полагаются на обучение или тренировки. Жрец может разучить шаблонные молитвы и древние ритуалы, но способность читать заклинания зависит от преданности и интуитивного ощущения воли божества.

Жрецы сочетают полезную магию исцеления и вдохновения союзников с заклинаниями, которые вредят и препятствуют врагам. Они могут вызвать страх и ужас, наложить проклятье или болезни, отравить, и даже призвать пламя с небес, чтобы уничтожить своих противников. Встретившись с грешниками, которым поможет только удар булавой по голове, жрецы полагаются на свою боевую подготовку, что позволяет им вступить в ближний бой с силами богов на своей стороне.

Божественные посредники

Не каждый послушник или священнослужитель в храме или святилище является жрецом. Некоторые проповедники призваны к простой жизни служащего в храме, выполняя волю своих богов посредством молитвы и жертв, а не с помощью магии и силы оружия. В некоторых городах духовенство занимает политические должности, или рассматривается как трамплин для более высоких должностей, и вообще не общаются с богом. Истинные жрецы — редкость в большинстве иерархий.

Если жрец обращается к жизни искателя приключений, то, как правило, из-за того, что его бог требует этого. Преследуя цели богов, часто попадаешь в опасные ситуации вне стен цивилизаций, приходится карать зло и искать святые реликвии в древних гробницах. Многие жрецы также должны защищать последователей своих божеств, что может означать сражение с неистовыми орками, ведение переговоров о мире между воюющими государствами, или закрытие портала, через который в мир может пройти князь демонов. Большинство странствующих жрецов поддерживает некоторую связь с храмами и орденами, разделяющими их веру. Храм может попросить помощи у жреца, а высший священник вправе просто потребовать её.

Храм

Большинство жрецов начинают свое богослужение, становясь священниками ордена, и впоследствии понимают, что они были благословлены их богом для того, чтобы стать жрецами. Чтобы подготовиться к этой новой обязанности, кандидаты обычно получают указание от жреца храма или другого места обучения, посвященного их божеству.

Некоторые храмы отрезаны от мира, так что их обитатели сосредоточиваются на религиозных обрядах, в то время как другие храмы открыты для служения и излечения страждущих. Чем отличается храм, в котором вы учились?

Храмы

кб	Храм
1	Ваш храм, как говорят, является самым старым из сохранившихся строений, построенных в честь вашего бога.
2	Аколиты нескольких божеств, схожих по догматам, учились вместе в вашем храме.
3	Вы происходите из храма, который занимается пивоварением. Некоторые говорят, что вы пахнете элем из этого храма.
4	Ваш храм – это крепость и полигон, который готовит боевых священников.
5	Ваш храм – это мирное скромное место с огородами и простыми священниками.
6	Вы служили в храме на Внешних Планах.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Дар

Многие жрецы имеют среди личного снаряжения предметы, которые символизируют их веру, напоминают им обеты или иным образом помогающие держаться на избранном пути. Несмотря на то, что такой предмет не наполнен божественной силой, он важен для владельца из-за того, что он представляет.

Дары

кб	Дар
1	Фаланга пальца святого
2	Книга в металлическом переплете, рассказывающая, как выслеживать и уничтожать адских созданий
3	Свисток в форме свиньи, который напоминает о смиренном и всеми любимом наставнике
4	Косичка, сплетенная из волос с хвоста единорога
5	Свиток, описывающий, как наилучшим образом избавить мир от некромантов
6	Рунический камень, по слухам, благословленный вашим богом

Тайны

Ни один смертный не свободен от тёмных мыслей или сомнений. Даже жрецы сражаются с темными желаниями или запретными влечениями, заставляющих отвернутся от учений своего божества. Если вы еще не рассматривали этот аспект своего персонажа, посмотрите в таблицу для примера некоторых тайн или создайте свои. Ваша глубокая, темная тайна может включать в себя, что вы делали (или делаете), или это может быть связано с тем, как вы относитесь к миру и своей роли в нем.

Тайны

кб	Тайна
1	Бес даёт вам советы. Вы пытаетесь игнорировать существо, но иногда его советы полезны.
2	Вы верите, что в конечном счете боги – это ни что иное, как ультрамогущественные смертные существа.
3	Вы признаете силу богов, но вы думаете, что большинство событий происходит по чистой случайности.
4	Несмотря на то, что вы можете использовать божественную магию, вы никогда не ощущали присутствие божественной сущности внутри себя.
5	Вы страдаете от кошмаров, которые, по вашему мнению, посланы вашим богом в качестве наказания за какое-то неведомое преступление.
6	В периоды отчаяния вы чувствуете, что вы всего лишь игрушка богов, и вы презираете их отстраненность.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Жрец

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Использование заклинаний, Божественный домен	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Божественный канал (1/отдых), Умение божественного домена	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Увеличение характеристик	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Уничтожение нежити (опасность 1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Божественный канал (2/отдых), Умение божественного домена	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Увеличение характеристик, Уничтожение нежити (опасность 1), Умение божественного домена	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Божественное вмешательство	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	Уничтожение нежити (опасность 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Увеличение характеристик	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Уничтожение нежити (опасность 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Увеличение характеристик	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Уничтожение нежити (опасность 4), Умение божественного домена	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Божественный канал (3/отдых)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Увеличение характеристик	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Улучшение божественного вмешательства	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Создание жреца

Если вы создаёте жреца, важно определить, какому божеству вы служите, и какие принципы воплощает ваш персонаж. Посоветуйтесь с Мастером, чтобы узнать, какие божества есть в вашей кампании.

Как только вы выбрали божество, определитесь с отношением вашего жреца с этим богом. Стали ли вы его служителем добровольно? Или бог сам выбрал вас, принуждая к служению и не считаясь с вашими пожеланиями? Как священники в храмах вашей веры воспринимают вас: как героя или нарушителя порядка? Каковы ваши конечные цели? Есть ли у вашего божества специальное поручение для вас? Или вы стремитесь доказать себе, что вы достойны великих достижений?

Быстрое создание

Вы можете быстро создать жреца, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Мудрости должно быть наивысшее значение. Следующей по величине характеристикой должна быть Сила или Телосложение. Во-вторых, выберите предысторию «прислужник».

Классовые умения

Жрецы обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень жреца
Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень жреца после первого

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты
Оружие: Простое оружие
Инструменты: Нет
Спасброски: Мудрость, Харизма

Навыки: Выберите два навыка из следующих: История, Медицина, Проницательность, Религия, Убеждение

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) булава или б) боевой молот (если владеете)
- а) чешуйчатый доспех, б) кожаный доспех или в) кольчуга (если владеете)
- а) лёгкий арбалет и 20 болтов или б) любое простое оружие
- а) набор священника или б) набор путешественника
- Щит и священный символ

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу в этом разделе: заклинания жреца.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаёте дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний жреца у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

©LPJ Design Inc.
This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончанию короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

Изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 фт., должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон. Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 фт. от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

Поглощение божественной силы (ТСЕ)

Вы можете использовать ваш Божественный канал, чтобы подпитать свои заклинания.

Бонусным действием вы касаетесь своего священного символа, проговариваете молитву и восстанавливаете одну израсходованную ячейку заклинаний, уровень которой не может быть выше половины вашего Бонуса мастерства (округлённого вверх).

Количество раз, когда вы можете использовать эту способность, зависит от вашего уровня Жреца: на 2-м уровне-один раз, на 6-м два раза и на 18-м уровне-три раза. Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Универсальность заговоров (ТСЕ)

Начиная с 4-го уровня, каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе, и вам предоставляется «Увеличение Характеристик», вы можете заменить известный вам заговор на другой, заговор из списка заклинаний Жреца

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице:

Уровень жреца	Уничтожается нежить с ПО...
5	1/2 или ниже
8	1 или ниже
11	2 или ниже
14	3 или ниже
17	4 или ниже

Благословенные удары (ТСЕ)

На 8 уровне жреца, вы можете заменить Божественный удар или Могущественное колдовство этим умением.

В бою вы получаете благословение божественной мощью. Когда существо получает урон от одного из ваших заговоров или атак оружием, вы также можете нанести этому существу 1к8 урона излучением.

Нанеся этот дополнительный урон, вы не сможете это повторно до начала вашего следующего хода.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь. Мольба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха. На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Божественные домены

В пантеоне все божества оказывают влияние на разные аспекты жизни смертных и цивилизации, называемые божественным доменом. Все домены, на которые оказывает влияние божество, называются его портфолио. Например, портфолио греческого бога Аполлона включает домены Жизни, Знания и Света. Как жрец, вы выбираете один аспект из портфолио своего божества, которому вы придаёте особое значение, и вы получаете силы, предоставляемые этим доменом.

Ваш выбор может соответствовать определённому религиозному течению, посвящённому вашему божеству. Аполлон, например, был почитаем в одном регионе как Феб («сияющий»), что выделяет его влияние на домен Света, в другом месте Аполлон почитался как Ацесиус («исцеляющий»), что подчёркивает его связь с доменом Жизни. Кроме того, ваш выбор домена может быть просто вопросом личных предпочтений, аспектом божества, который больше всего близок вам. Описание каждого домена приводит примеры божеств, имеющих влияние в этом домене. В описание включены боги из мира Забытых Королевств, Серого Ястреба, Саги о Копье и Эберрона, а также кельтского, греческого, норвежского и египетского древних пантеонов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Домен бури (PHB)

Боги, чьи портфолио включают домен бури — в том числе Талос, Амберли, Корд, Зебоим, Поглотитель, Зевс и Тор — правят бурями, морями и небесами. Среди них боги грома и молний, боги землетрясений, некоторые боги огня и насилия, физической силы и бесстрашия. В некоторых пантеонах боги этого домена правят другими божествами, и известны скорым судом, заканчивающимся ударом молнии. В пантеонах мореходов боги этого домена являются божествами океана и покровителями моряков. Боги бури отправляют своих жрецов внушать страх простым смертным, либо наставляя людей на праведный путь, либо заставляя их приносить жертвы, чтобы избежать божественного гнева.

Заклинания Домена Бури

Уровень жреца	Заклинания
1	Волна грома, туманное облако
3	Дребезги, порыв ветра
5	Метель, призыв молнии
7	Власть над водами, град
9	Нашествие насекомых, разрушительная волна

Бонусное владение

умение Домена бури 1-го уровня

Вы осваиваете владение воинскиморужием и тяжёлыми доспехами.

Гнев бури

умение Домена бури 1-го уровня

Вы можете громогласно покарать атакующих. Если существо в пределах 5 фт. от вас, которое вы можете видеть, успешно попадает по вам атакой, вы можете реакцией заставить существо совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урона звуком или электричеством (по вашему выбору) 2к8, если провалит спасбросок, и половину этого урона если преуспеет.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Божественный канал: Разрушительный гнев

умение Домена бури 2-го уровня

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы овладеть могуществом бури с необузданной свирепостью.

Когда вы совершаете бросок урона звуком или электричеством, вы можете использовать Божественный канал, чтобы причинить максимальный урон вместо броска.

Удар грома

умение Домена бури 6-го уровня

Когда вы причиняете урон электричеством существу с размером Большое или меньше, вы также можете оттолкнуть его на 10 фт. от себя.

Божественный удар

умение Домена бури 8-го уровня

Вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон звуком 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Рождённый бурей

умение Домена бури 17-го уровня

У вас появляется скорость полёта, равная вашей текущей наземной скорости передвижения, когда вы не под землёй и не в помещении.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Домен войны (PHB)

Война имеет много проявлений. Она может сделать героев из обычных людей. Она может быть отчаянной и ужасающей, с проявлениями жестокости и трусости, затмевающими примеры мастерства и бесстрашия. В любом случае, боги войны следят за воинами и вознаграждают за великие свершения. Жрецы таких богов отличаются в битве, вдохновляя остальных сражаться или призывая к насилию в своих молитвах. Среди богов войны есть чемпионы чести и рыцарства (такие как Торм, Хиронеус и Кири-Джолит), а также боги разрушения и мародёрства (такие как Эритнул, Ярость, Груумш и Арес) и боги завоеваний и покорения (такие как Бэйн, Хекстор и Маглубиет). Другие боги войны (такие как Темпус, Ника и Нуада) занимают более нейтральную позицию, содействуя войне во всех её проявлениях и поддерживая воинов в любых обстоятельствах.

Заклинания Домена Войны

Уровень жреца	Заклинания
1	Божественное благоволение, щит веры
3	Божественное оружие, магическое оружие
5	Духовные стражи, мантия крестоносца
7	Каменная кожа, свобода перемещения
9	Небесный огонь, удержание чудовища

Бонусное владение

умение Домена войны 1-го уровня

Вы осваиваете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

Боевой священник

умение Домена войны 1-го уровня

Ваш бог наделяет вас воодушевлением, когда вы вступаете в битву. Когда вы используете действие Атака, вы можете совершить одну атаку оружием бонусным действием. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Божественный канал: Направленный удар

умение Домена войны 2-го уровня

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы нанести удар со сверхъестественной точностью. Когда вы совершаете бросок атаки, вы можете использовать Божественный канал, чтобы получить бонус +10 к броску. Вы можете решить, применять ли это умение, после того как увидите результат броска, но до того как Мастер скажет, попала атака или промахнулась.

Божественный канал: Благословение бога войны

умение Домена войны 6-го уровня

Если существо в пределах 30 фт. от вас совершает бросок атаки, вы можете реакцией предоставить этому существу бонус +10 к броску, использовав Божественный канал. Вы можете решить, применять ли это умение, после того как увидели результат броска, но до того как Мастер скажет, попала атака или промахнулась.

Божественный удар

умение Домена войны 8-го уровня

Вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 того же вида, что и у оружия. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

Воплощение битвы

умение Домена войны 17-го уровня

Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Домен жизни (PHB)

Домен жизни сосредоточен на трепещущей позитивной энергии — одной из фундаментальных сил вселенной, которая поддерживает жизнь. Боги жизни способствуют жизнеспособности и здоровью, исцеляя больных и раненых, заботясь о нуждающихся, и отгоняя нежить и силы смерти. Почти любое не злое божество может претендовать на влияние в этом домене, особенно божества земледелия (такие как Чонтиа, Аравай и Деметра), боги солнца (такие как Латандер, Пелор и Ра-Хорахти), боги исцеления и выносливости (такие как Ильматер, Мишакаль, Аполлон и Диан Кехт) и боги домашнего очага и общин (такие как Гестия, Хатор и Болдрей).

Заклинания Домена Жизни

Уровень жреца	Заклинания
1	Благословение, лечение ран
3	Божественное оружие, малое восстановление
5	Возрождение, маяк надежды
7	Защита от смерти, страж веры
9	Множественное лечение ран, оживление

Бонусное владение

умение Домена жизни 1-го уровня

Вы осваиваете владение тяжёлыми доспехами.

Поборник жизни

умение Домена жизни 1-го уровня

Ваши лечащие заклинания становятся более эффективными. Каждый раз, когда вы используете заклинание 1 уровня или выше, восстанавливающее хиты существу, это существо восстанавливает дополнительно число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

Божественный канал: Сохранение жизни

умение Домена жизни 2-го уровня

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы лечить тяжёлые ранения. Вы действием демонстрируете свой священный символ и призываете целительную энергию, которая может восстановить число хитов, равное вашему уровню жреца, умноженному на пять. Выберите любых существ в пределах 30 фт. от себя и распределите эти хиты между ними. Это умение не может восстановить существу хиты выше половины от его максимума. Вы не можете использовать это умение на нежити и конструктах.

Благословенный целитель

умение Домена жизни 6-го уровня

Заклинания лечения, которывы накладываете на других, также лечат и вас. Когдавы накладываете заклинание 1 уровня или выше, которое восстанавливает хиты другому существу, ввосстанавливаете число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

Божественный удар

умение Домена жизни 8-го уровня

Вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией Один раз в каждый свой ход, когда вы попадает по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон излучением 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Высшее исцеление

умение Домена жизни 17-го уровня

Если вы должны бросить одну или несколько костей, чтобы восстановить заклинанием хиты, вы для каждой кости используете максимальное значение. Например, вместо восстановления существу 2к6 хитов, вы восстанавливаете 12.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Домен знания (PHB)

Боги знаний — в том числе Огма, Боккоб, Гилеан, Ауреон и Тот — ценят образованность и понимание прежде всего. Некоторые учат собирать знания и делать их доступными в библиотеках и университетах, или развивать практические знания ремёсел и изобретений. Некоторые божества копят знания и хранят их в тайне для себя. А некоторые обещают своим последователям, что они получат огромную власть, если раскроют тайны мультивселенной. Последователи этих богов изучают эзотерические знания, собирают старые фолианты, исследуют тайные уголки земли, и изучают всё, что смогут. Некоторые боги развивают практические знания ремесла и изобретения, в том числе боги-кузнецы Гонд, Реоркс, Онатар, Морадин, Гефест и Гоибниу.

Заклинания Домена Знаний

Уровень жреца	Заклинания
1	Опознание, приказ
3	Внушение, гадание
5	Необнаружимость, разговор с мёртвыми
7	Магический глаз, смятение
9	Знание легенд, наблюдение

Благословение знаний

умение Домена знания 1-го уровня

Вы можете выучить два языка на свой выбор. Вы также получаете владение двумя навыками из следующего списка: История, Магия, Природа, Религия.

Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик при использовании этих навыков.

Божественный канал: Знания веков

умение Домена знания 2-го уровня

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы получить доступ к источнику знаний. Вы действием выбираете навык или инструмент. На 10 минут вы осваиваете владение выбранным навыком или инструментом.

Божественный канал: Чтение мыслей

умение Домена знания 6-го уровня

Вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы читать мысли существ. Затем вы можете использовать доступ к разуму существа, чтобы командовать им.

Выберите действием одно существо, которое вы можете видеть, находящееся в пределах 60 фт. от вас. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости. Если существо преуспело, вы не можете использовать это умение на нём, пока не завершите продолжительный отдых. Если существо проваливает спасбросок, вы можете прочитать его поверхностные мысли (то, что у него на уме, его текущие эмоции и то, о чём оно активно думает), когда оно находится в пределах 60 фт. от вас. Этот эффект длится в течение 1 минуты.

В течение этого времени вы можете действием окончить этот эффект, накладывая на существо заклинание внушение, не тратя ячейку заклинания. Цель автоматически проваливает спасбросок от этого заклинания.

Могущественное колдовство

умение Домена знания 8-го уровня

Вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

Видения прошлого

умение Домена знания 17-го уровня

Вы можете вызывать видения прошлого, связанные с предметом, который вы держите, или находящимся вокруг вас окружением. Вы проводите не менее 1 минуты медитируя и молясь, а затем получаете призрачные туманные видения последних событий. Вы можете медитировать таким образом количество минут, равное вашему значению Мудрости, и должны поддерживать концентрацию в течение этого времени, как если бы вы творили заклинание.

После того как вы использовали это умение, вы не можете его использовать повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых. Чтение предмета. Удерживая предмет во время медитации, вы получаете видение предыдущего владельца этого предмета. После медитации в течение 1 минуты вы узнаёте, как владелец приобрёл и потерял предмет, а также самое последнее значимое событие с участием предмета и его владельца. Если предмет принадлежал другому существу в недавнем прошлом (в пределах количества дней, равного значению вашей Мудрости), вы можете потратить 1 дополнительную минуту на каждого владельца, чтобы узнать ту же информацию о нём. Чтение окрестностей. Пока вы медитируете, вы наблюдаете видения последних событий, произошедших в непосредственной близости (комната, улица, туннель, поляна и тому подобное в пределах куба с длиной ребра 50 фт.), на протяжении количества прошедших дней, равного значению вашей Мудрости. За каждую минуту медитации вы узнаёте об одном значимом событии, начиная с самого последнего. Значимые события обычно связаны с сильными эмоциями, например, битвами и предательствами, свадьбами и убийствами, родами и похоронами. Однако они могут также включать в себя более обыденные события, которые, тем не менее, важны в текущей ситуации.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Домен обмана (PHB)

Боги обмана, такие как Тимора, Бешаба, Олидаммара, Странник, Гарл Златоблеск и Локи — интриганы и подстрекатели, которые постоянно бросают вызов принятому порядку среди богов и смертных. Это покровители воров, негодяев, азартных игроков, мятежников и освободителей. Их жрецы представляют разрушительные силы мира, пронзающие гордость, высмеивающие тиранов, крадущие у богатых, освобождающие пленных и попирающие бессмысленные традиции. Прямому противостоянию они предпочитают уловки, проделки, обман и воровство.

Заклинания Домена Обмана

Уровень жреца	Заклинания
1	Маскировка, очарование личности
3	Бесследное передвижение, отражения
5	Мерцание, рассеивание магии
7	Переносящая дверь, превращение
9	Изменение памяти, подчинение личности

Благословение обманщика

умение Домена обмана 1-го уровня

Вы можете действием коснуться согласного существа, отличного от вас, чтобы позволить ему совершать с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). Это благословение длится 1 час, или вы не используете это умение снова.

Божественный канал: Двуличность

умение Домена обмана 2-го уровня

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы создать иллюзорную копию себя.

Вы действием создаёте идеальную иллюзию себя, которая существует в течение 1 минуты, или пока вы не потеряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании). Иллюзия появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах 30 фт. от себя. Бонусным действием в свой ход вы можете переместить иллюзию на расстояние до 30 фт. в пространство, которое вы можете видеть, но иллюзия должна оставаться в пределах 120 фт. от вас. На протяжении действия умения вы можете творить заклинания, как если бы вы находились в пространстве иллюзии, но вы должны использовать собственные чувства. Кроме того, когда и вы и ваша иллюзия находитесь в пределах 5 фт. от существа, которое может видеть иллюзию, вы совершаете броски атаки по этому существу с преимуществом, так как иллюзия отвлекает его.

Божественный канал: Плащ теней

умение Домена обмана 6-го уровня

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы исчезать. Вы действием становитесь невидимым до конца своего следующего хода. Вы становитесь видимым, если атакуете или накладываете заклинание.

Божественный удар

умение Домена обмана 8-го уровня

Вы получаете способность наполнять удары своего оружия ядом — это дар вашего божества. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон ядом 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Улучшенная двуличность

умение Домена обмана 17-го уровня

Вы можете создать до четырёх копий себя, вместо одной, когда вы используете Двуличность. Бонусным действием в свой ход вы можете переместить любое количество копий на 30 фт., максимальная дистанция от вас не должна превышать 120 фт.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Домен природы (PHB)

Боги природы столь же разнообразны, как и сама дикая природа, от непостижимых богов глубоких лесов (таких как Сильванус, Обад-Хай, Числев, Балинор и Пан) до дружелюбных божеств, отождествляемых с родниками и рощами (таких как Эльдат). Друиды, почитающие природу в целом, могут служить одному из этих божеств, практикуя таинственные обряды и читая почти забытые молитвы на собственном тайном языке. Но многие из этих богов имеют также жрецов, героев, которые выполняют более активную роль в продвижении интересов конкретного бога природы. Эти жрецы могут охотиться на злых чудовищ, портящих лесные угодья, благословлять урожай верующих, или иссушать посевы тех, кто прогневал их богов.

Заклинания Домена Природы

Уровень жреца	Заклинания
1	Дружба с животными, разговор с животными
3	Дубовая кора, шипы
5	Рост растений, стена ветров
7	Подчинение зверя, цепкая лоза
9	Древесный путь, нашествие насекомых

Послушник природы

умение Домена природы 1-го уровня

Вы изучаете один заговор друида на свой выбор. Вы также получаете владение одним из следующих навыков: Выживание, Природа, Уход за животными.

Бонусное владение

умение Домена природы 1-го уровня

Вы осваиваете владение тяжёлыми доспехами.

Божественный канал: Очарование животных и растений

умение Домена природы 2-го уровня

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы очаровать животных и растения.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и называете имя своего божества. Все звери и растительные существа, которые могут видеть вас, и находятся в пределах 30 фт. от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалит спасбросок, оно становится очарованным вами на 1 минуту, или пока не получит урон. Пока существо очаровано, оно дружелюбно к вам и другим существам, которых вы укажете.

Сдерживание стихий

умение Домена природы 6-го уровня

Когда вы или существо в пределах 30 фт. от вас получает урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством, вы можете реакцией предоставить существу сопротивление этому виду урона.

Божественный удар

умение Домена природы 8-го уровня

Вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон огнём, холодом или электричеством (на ваш выбор) 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Мастер природы

умение Домена природы 17-го уровня

Вы получаете способность командовать животными и растительными существами. Пока существа очарованы вашим умением Очарование животных и растений, вы можете бонусным действием в свой ход устно указать, что каждое из них будет делать в свой следующий ход.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Домен света (PHB)

Боги света — в том числе Хельм, Латандер, Фолтус, Бранчала, Серебряное Пламя, Беленус, Аполлон и Ра-Хорахти — представляют идеалы возрождения и обновления, истины, бдительности и красоты, часто используя символ солнца. Некоторые из этих богов сами изображаются как солнце или возничий, ведущий солнце через небо. Другие — как неутомимые часовые, чьи глаза пронзают любую тень и видят любой обман. Некоторые являются божествами красоты и артистизма, которые учат, что искусство — это средство совершенствования души. Жрецы бога света — просветлённые души, исполненные сиянием и силой проницательности своего божества, отгоняющие прочь ложь и испепеляющие тьму.

Заклинания Домена Света

Уровень жреца	Заклинания
1	Огненные ладони, огонь фей
3	Палящий луч, пылающий шар
5	Дневной свет, огненный шар
7	Огненная стена, страж веры
9	Наблюдение, небесный огонь

Дополнительный заговор

умение Домена света 1-го уровня

При выборе этого домена на 1 уровне вы получаете заговор свет, если ещё не имели его раньше.

Защищающая вспышка

умение Домена света 1-го уровня

Вы можете создать божественный свет между собой и атакующим противником. Если вы атакованы видимым вами существом, находящимся в пределах 30 фт., вы можете реакцией создать помеху его броску атаки, вызывая перед атакующим вспышку света, до того как он попадёт или промажет. Существа, которые не могут быть ослеплены, обладают иммунитетом к этому умению. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Божественный канал: Сияние рассвета

умение Домена света 2-го уровня

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы призывать солнечный свет, прогоняющий тьму и причиняющий урон излучением врагам.

Вы действием демонстрируете свой священный символ, и вся магическая тьма в пределах 30 фт. от вас рассеивается. Кроме того, все враждебные существа в пределах 30 фт. от вас должны совершить спасбросок Телосложения. Существа получают урон излучением, равный 2к10 + ваш уровень жреца в случае провала, и половину этого урона в случае успешного спасброска. Существа с полным укрытием от вас не подвержены воздействию.

Улучшенная вспышка

умение Домена света 6-го уровня

Вы можете использовать умение Защищающая вспышка, когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 фт. от себя, атакует не вас, а другое существо.

Могущественное колдовство

умение Домена света 8-го уровня

Вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

Корона света

умение Домена света 17-го уровня

Вы можете действием создать ауру солнечного света, которая существует 1 минуту или пока вы не рассеете её ещё одним действием. Вы испускаете яркий свет в радиусе 60 фт. и тусклый свет в радиусе ещё 30 фт. Ваши противники, находящиеся на ярком свету, совершают с помехой спасброски от любых заклинаний, причиняющих урон огнём или излучением.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Домен кузни (XGE)

Боги кузницы – покровители ремесленников, работающих с металлом, от скромного кузнеца, который обеспечивает деревню подковами и лезвиями плугов, до великого эльфийского мастера, чьи стрелы с алмазным наконечником из мифрила валили лордов демонов. Боги кузницы учат, что с терпением и упорным трудом даже самый трудно обрабатываемый металл может быть превращен из куска руды в красивый предмет. Жрецы этих божеств ищут потерянные силами тьмы предметы, освобождают шахты от орков и открывают редкие и чудесные материалы, необходимые для создания мощных магических предметов. Последователи этих богов очень гордятся своей работой, и они готовы создавать и использовать тяжелую броню и мощное оружие для их защиты. Божествами этого домена являются Гонд, Реоркс, Онотар, Морадин, Гефест и Гойбхну.

Заклинания домена

Вы получаете заклинания домена согласно таблице Заклинания домена кузни. Как работают заклинания домена, сказано в описании классового умения Божественный домен.

Заклинания Домена Кузни

Уровень жреца	Заклинания
1	Опознание, палящая кара
3	Раскалённый металл, Магическое оружие
5	Стихийное оружие, Защита от энергии
7	Изготовление, Огненная стена
9	Оживление вещей, Сотворение

Бонусные владения

умение Домена кузни 1-го уровня

Вы получаете владение тяжёлыми доспехами и инструментами кузнеца.

Благословление кузницы

умение Домена кузни 1-го уровня

Вы получаете способность наделять магией оружие или доспехи. В конце продолжительного отдыха вы можете коснуться одного немагического предмета, который является доспехами или оружием (простым или воинским). До конца вашего следующего продолжительного отдыха или до тех пор пока вы не умрёте, этот объект считается магической вещью дающей +1 к КД, если это броня, или +1 к броскам атаки и урона, если это оружие.

После использования этого умения вы не сможете использовать его, пока не закончите продолжительный отдых.

Божественный канал: Благословение ремесленника

умение Домена кузни 2-го уровня

Вы можете использовать свой Божественный канал для создания простых вещей.

Вы проводите ритуал длительностью в час, который создает немагический предмет, содержащий немного металла: простое или боевое оружие, доспехи, десять боеприпасов, набор инструментов или другой металлический предмет (см. Главу 5, «Снаряжение», в Книге игрока). Создание завершается через час, предмет появляется в незанятом пространстве по вашему выбору на поверхности в пределах 5 футов от вас.

То, что вы создаете, может быть чем-то, что стоит не более 100 зм. В рамках этого ритуала вы должны выложить металл, который может содержать монеты, со значением, равным созданию. Металл безвозвратно сливается и превращается в творение на конце ритуала, магически формируя даже неметаллические части творения.

Ритуал может создать дубликат немагического предмета, который содержит металл, такой как ключ, если вы обладаете оригиналом во время ритуала.

Душа кузницы

умение Домена кузни 6-го уровня

Начиная с 6 уровня, ваше мастерство жреца кузни предоставляет вам особые способности:

- Вы получаете сопротивление огненному урону.
- Когда вы носите тяжёлый доспех, то получаете +1 к КД.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Божественный удар

умение Домена кузни 8-го уровня

Вы получаете возможность наполнять свои удары оружием огненной силой кузницы. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон огнём 1к8,

Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

Святой кузницы и огня

умение Домена кузни 17-го уровня

Ваше благословенное сходство с огнем и металлом становится более мощным:

- Вы получаете иммунитет к огненному урону
- Когда вы носите тяжёлые доспехи, вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону от немагических атак.

Домен упокоения (XGE)

Боги упокоения следят за границей между жизнью и смертью. Для этих божеств смерть и загробная жизнь являются фундаментальной частью мультивселенной. Нарушение покоя мертвых, для них, – ужасный грех. Божества упокоения: Келемвор, Ви Джас, духи предков Неумирающего Двора, Аид, Анубис и Осирис. Последователи этих божеств стремятся упокоить блуждающих духов, уничтожить нежить и облегчить страдания умирающих. Их магия также позволяет им временно отсрочить смерть, особенно для человека, у которого еще есть неоконченные, великие дела. Это отсрочка смерти, а не её отрицание, потому что смерть в конечном итоге заберёт всех.

Заклинания домена

Вы получаете заклинания домена на уровнях жреца, перечисленных в таблице Заклинания домена упокоения. Как работают заклинания домена, сказано в описании классового умения Божественный домен.

Заклинания Домена Упокоения

Уровень жреца	Заклинания
1	Порча, псевдожизнь
3	Нетленные останки, луч слабости
5	Возрождение, прикосновение вампира
7	Усыхани, защита от смерти
9	Преграда жизни, оживление

Круг смерти

умение Домена упокоения 1-го уровня

Вы получаете возможность управлять гранью между жизнью и смертью. Если обычно должны вы бросить один или несколько кубиков, чтобы заклинанием восстановить хиты существу с 0 хитов, то вместо этого вы используете максимально возможное число, для каждого кубика.

Кроме того, вы изучаете заговор «Уход за умирающим», который не учитывается при подсчете известных вам заговоров жреца. Для вас он имеет дистанцию 30 футов, и вы можете накладывать его в качестве бонусного действия.

Глаза могилы

умение Домена упокоения 1-го уровня

Вы получаете возможность иногда ощущать присутствие нежити, существование которых является оскорблением естественного цикла жизни. В качестве действия, вы можете открыть свой разум, чтобы магическим образом обнаружить нежить. До конца вашего следующего хода вы знаете местоположение любой нежити в пределах 60 футов от вас, которая не находится за полным укрытием и не защищена от магии прорицания. Это чувство ничего не позволяет вам узнать о возможностях существа или идентифицировать его.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Божественный канал: Путь к могиле

умение Домена упокоения 2-го уровня

Вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы пометить жизненную силу другого существа как подлежащую уничтожению.

Действием вы выбираете одно существо, которое вы можете видеть, в пределах 30 футов от вас, проклиная его до конца вашего следующего хода. Когда вы или союзник попадете в проклятое существо атакой, у существа будет уязвимость ко всему урону от атаки, а затем проклятие заканчивается.

Страж на пороге смерти

умение Домена упокоения 6-го уровня

Вы получаете возможность препятствовать смерти. Реакцией, когда вы или существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, подвергаются критическому удару, вы можете превратить этот удар в нормальный удар. Любые эффекты, вызванные критическим ударом, будут отменены.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Мощное заклинание

умение Домена упокоения 8-го уровня

Вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который вы наносите любым заговором жреца.

Хранитель душ

умение Домена упокоения 17-го уровня

Вы можете схватить остатки жизненной силы умирающего и использовать их, чтобы исцелить живых. Когда враг, видимый вами, умирает в пределах 60 футов от вас, вы или одно существо по вашему выбору, находящееся в пределах 60 футов от вас, восстанавливает количество хитов, равное числу Костей Хитов врага. Вы можете использовать эту способность, только если вы не недееспособны. Использовав эту способность, вы не можете ее использовать снова до начала вашего следующего хода.

Домен порядка (ТСЕ)

Домен Порядка воплощает в себе дисциплину, а также преданность законам, которые управляют обществом, институтом или философией. Жрецы Порядка медитируют на логику и справедливость, служа своим богам, примеры которых приведены в таблице «Божества Порядка».

Жрецы Ордена верят, что хорошо продуманные законы устанавливают легитимные иерархии, и тем, кого закон избрал для руководства, необходимо подчиняться. Те, кто повинуются, должны делать это максимально добросовестно, и если те, кто руководят, не в состоянии защитить закон, они должны быть заменены. Таким образом, закон плетет паутину обязательств, которые создают порядок и безопасность в хаотичной мультивселенной.

Божества Порядка

Пример Божества	Пантеон
Аурион	Эберрон
Бэйн	Забытые королевства
Маджаре	Сага о копье
Фолтус	Серый Ястреб
Тир	Забытые королевства
Ви Джас	Серый Ястреб

Заклинания Домена

Вы получаете заклинания, указанные в таблице заклинания Домена Порядка ниже. Смотрите описание способностей Домена ниже для подробностей.

Заклинания Домена Порядка

Уровень жреца	Заклинание
1	Приказ, Героизм
3	Зона правды, Удержание личности
5	Множественное лечащее слово, Замедление
7	Принуждение, Поиск существа
9	Общение, Подчинение личности

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Бонусное владение

умение Домена порядка 1-го уровня

Вы получаете навык владения тяжелой броней. Вы также приобретаете навык Запугивание или Убеждение (на ваш выбор).

Голос Авторитета

умение Домена порядка 1-го уровня

Вы можете призвать силу закона, чтобы повести союзников в атаку.

В тот же момент, когда вы используете заклинание на союзника, потратив на него ячейку 1 уровня и выше, этот союзник может потратить реакцию для совершения одной атаки оружием по существу а которое вы укажите, которое вы можете видеть.

Если заклинание затрагивает больше, чем одного союзника, вы выбираете союзника, который будет совершать атаку.

Божественный Канал: Требование порядка

умение Домена порядка 2-го уровня

Вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы оказать угрожающее давление на других.

Действием вы демонстрируете священный символ. Каждое существо в радиусе 30 футов от вас, которое может слышать или видеть вас, должно преуспеть в Спасброске Мудрости или будет очаровано вами до окончания вашего следующего хода или до того, как очарованное существо получит урон.

Вы также можете сделать так, что при провале Спасброска от этого эффекта очарования существо упадет на землю ничком.

Воплощение Порядка

умение Домена порядка 6-го уровня

Вы становитесь невероятно сильны в использовании магической энергии для подчинения других.

Когда вы используете заклинание Школы Очарования, используя ячейку заклинаний 1-го уровня или выше, то вы вы можете изменить время накладывания заклинания на 1 бонусное действие для заклинания, при условии, что время накладывания заклинания обычно составляет 1 действие.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Божественный удар

умение Домена порядка 8-го уровня

Вы получаете способность усиливать свое оружие божественной силой.

Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по цели атакой оружием, вы можете дополнительно нанести 1к8 психического урона.

Когда вы достигаете 14 уровня, этот урон увеличится до 2к8.

Гнев ордена

умение Домена порядка 17-го уровня

Вы обрекаете врагов на уничтожение от совместных усилий вас и ваших союзников.

Если вы наносите урон Божественным ударом по существу, то это существо получает дополнительно 2к8 психического урона один раз каждый ход, когда союзник попадает атакой своим оружием по цели.

Это преимущество длится до начала вашего следующего хода. Вы можете проклянуть этой способностью противника только один раз за ход.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Домен смерти (DMG)

Домен смерти сфокусирован вокруг сил, причиняющих смерть, а также негативной энергии, создающей нежить. Такие божества как Чемош, Миркул и Ви Джас — покровители некромантов, рыцарей смерти, личей, владык мумий и вампиров.

Боги домена смерти также воплощают убийство (Анубис, Баал и Пайремиус), боль (Иуз и Ловиатар), болезни и яды (Инкабулос, Талона и Моргион), а также подземный мир (Аид и Хель).

Заклинания Домена Смерти

Уровень жреца	Заклинания
1	Луч болезни, псевдожизнь
3	Глухота/слепота, луч слабости
5	Восставший труп, прикосновение вампира
7	Защита от смерти, усыхание
9	Облако смерти, преграда жизни

Бонусное владение

умение Домена смерти 1-го уровня

Вы получаете владение воинским оружием.

Жнец

умение Домена смерти 1-го уровня

Вы изучаете один заговор из школы Некромантии из списка любого класса. Когда вы накладываете заговор школы Некромантии, в обычных условиях нацеливающийся только на одно существо, это заклинание может нацелиться на двух существ, находящихся в пределах дистанции и при этом в пределах 5 футов друг от друга.

Божественный канал: Касание Смерти

умение Домена смерти 2-го уровня

Вы можете использовать Божественный канал для уничтожения чужой жизненной силы касанием.

Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой, вы может использовать Божественный канал, чтобы причинить цели дополнительный урон некротической энергией, равный 5 + его удвоенный уровень жреца.

Неизбежное разрушение

умение Домена смерти 6-го уровня

Ваша способность проводить негативную энергию улучшается. Урон некротической энергией, причиняемый заклинаниями жреца и Божественным каналом, игнорируют сопротивление урону некротической энергией.

Божественный удар

умение Домена смерти 8-го уровня

Вы получает способность наполнять удары своего оружия некротической энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, оно может причинить цели дополнительный урон некротической энергией 1к8. Когда вы достигает 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Улучшенный жнец

умение Домена смерти 17-го уровня

Когда вы накладываете заклинание школы Некромантии с 1 по 5 уровень, нацеливающееся только на одно существо, это заклинание может нацелиться на двух существ, находящихся в пределах дистанции и при этом в пределах 5 футов друг от друга. Если заклинание уничтожает материальные компоненты, вы должны предоставить по полному набору для каждой цели.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Домен магии (SCAG)

Магия — это энергия, наполняющая мультивселенную и питающая и разрушение, и созидание. Боги домена Магии отлично знают секреты и возможности волшебства. Для некоторых подобных богов знание магии – великая ответственность, приходящая с пониманием природы реальности. Другие боги Магии видят в ней чистую силу, которая может использоваться владельцем по своему разумению.

Боги этого домена часто связаны со знаниями, как обучение и магические силы идут рука об руку. В Королевствах к богам этого домена относятся Азут и Мистра, наряду с Кореллоном Ларетианом из эльфийского пантеона. В иных мирах к этому домену причастны Геката, Мат Матонви и Изис; троица лунных богов – Солинари, Лунитари и Нуитари в Кринне; Боккоб, Векна и Ви Джас в Грейхоке.

Уровень жреца	Заклинание
1	Обнаружение магии, Волшебная стрела
3	Магическое оружие, Нистулова ложная магия
5	Рассеивание магии, Магический круг
7	Магический глаз, Леомундов потайной сундук
9	Планарные узы, Круг телепортации

Начинающий Маг

умение Домена магии 1-го уровня

Вы получаете владение навыком Магия и два заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Для вас эти заговоры считаются заговорами жреца.

Божественный канал: Ограждение магией

умение Домена магии 2-го уровня

Вы можете использовать Божественный Канал, чтобы оградиться от существ из иных миров.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и один выбранный вами небожитель, элементаль, фея или исчадие в 30 футах от вас должен сделать спасбросок Мудрости, при условии, что суще ство вас видит и слышит. Если существо проваливает спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту или пока не получит любой урон. Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующее его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

После 5 уровня, провалив спасбросок против вашей способности Ограждения Магией, существо изгоняется на 1 минуту (как заклинание изгнание, концентрация не требуется), если он не находится на своём родном плане и его показатель опасности равен или ниже порога указанного в таблице Ограждения Магией.

Ограждение Магией

Уровень жреца	Изгоняется существо с ПО...
5	1/2 или ниже
8	1 или ниже
11	2 или ниже
14	3 или ниже
17	4 или ниже

Разрушитель заклинаний

умение Домена магии 6-го уровня

При восстановлении хитов союзнику с помощью заклинания 1 уровня или выше, вы можете так же развеять одно выбранное вами заклинание, наложенное на это существо. Уровень прерываемого заклинания должен быть равен или ниже уровню ячейки целебного заклинания.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Мощное Колдовство

умение Домена магии 8-го уровня

Добавьте свой модификатор Мудрости к урону, который вы наносите с помощью любого заговора жреца.

Мастерство Магии

умение Домена магии 17-го уровня

Вы выбираете четыре заклинания из списка заклинаний волшебника, по одному следующих уровней: 6й, 7й, 8й и 9й. Добавьте их в список доменных заклинаний. Как и все доменные заклинания, они всегда подготовлены и для вас считаются заклинаниями жреца.

Домен сумерек (TCE)

Сумеречный переход от света к темноте часто приносит спокойствие и даже радость, так как рабочий день заканчивается и начинаются часы отдыха. Темнота же может приносить ужасы, но боги сумерек хранят от ужасов ночи.

Жрецы, служащие этим божествам, примеры которых можно найти в таблице «Сумеречных божеств», приносят утешение тем, кто ищет покоя и защищают их, рискуя войти в наступающую темноту, чтобы убедиться, что темнота-это утешение, а не ужас.

Сумеречные Божества

Пример Божества	Пантеон
Болдрея	Эберрон
Селестиан,	Серый ястреб
Дол Арра,	Эберрон
Хельм	Забытые королевства
Ильматер,	Забытые королевства
Мишакаль,	Сага о копье
Селунэ,	Забытые королевства
Йондалла	Полурослики

Заклинания Домена Сумерек

Заклинания Домена Сумерек

Уровень жреца	Заклинание
1	Огонь фей, Усыпление
3	Лунный луч, Видение невидимого
5	Аура живучести, Леомундова хижина
7	Аура жизни, Высшая невидимость
9	Круг силы. Фальшивый двойник

Дополнительные возможности

умение Домена сумерек 1-го уровня

Вы получаете владение воинским оружием и тяжелой броней.

Глаза ночи

умение Домена сумерек 1-го уровня

Вы способны видеть сквозь непроглядную тьму. Вы получаете темное зрение 300 фт. Вы можете видеть в тусклом свете также, как при ярком свете, а во тьме — также как при тусклом свете.

Действием вы можете магическим образом наделить этой способностью с определенным количеством существ, которых вы можете видеть в пределах 10 футов от вас. Количество существ равно вашему модификатору Мудрости (минимум одно существо). Этот эффект длится 1 час. После того, как вы поделились своим темнозрением, вы не можете сделать это вновь, пока не окончите продолжительный отдых или не потратите ячейку заклинаний любого уровня, чтобы повторно использовать эту способность.

Благословение бдительности

умение Домена сумерек 1-го уровня

Ночь научила вас быть бдительным. Действием вы касаетесь одного существа (включая себя) и даруете ему преимущество на совершение следующего броска Инициативы. Это преимущество пропадает сразу после совершения броска или если вы используете эту способность повторно.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Божественный канал: Святилище Сумерек

умение Домена сумерек 2-го уровня

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы восстановить ваших союзников с помощью успокоения сумерек.

Действием, вы демонстрируете свой священный символ, и сумеречная сфера исходит от вас. Вы являетесь центром сферы, а её радиус равен 30 футам. Сфера наполнена тусклым светом. Сфера перемещается вместе с вами, а её продолжительность действия составляет 1 минуту, или до тех пор, пока вы не станете недееспособны или умрёте. Каждый раз, когда существо (включая вас) заканчивает свой ход в пределах сферы, вы можете даровать этому существу одно из описанных ниже преимуществ:

- Даровать 1к6 + ваш уровень Жреца, временных хитов;
- Завершить действие эффекта Очарования или Испуга;

Шаги в ночи

умение Домена сумерек 6-го уровня

Вы можете использовать мистическую силу ночи, чтобы подняться в воздух. Бонусный действием, когда вы находитесь в тусклом свете или темноте, вы можете магическим образом даровать себе скорость полета, равную вашей скорости перемещения на 1 минуту.

Вы можете использовать это Бонусное действие подобным образом количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Божественный удар

умение Домена сумерек 8-го уровня

Вы получаете возможность усиливать свое оружие божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попали по существу атакой оружием, вы можете дополнительно нанести 1к8 урона излучением.

Когда вы достигаете 14 уровня, урон увеличивается до 2к8.

Сумеречная пелена

умение Домена сумерек 17-го уровня

Сумрак, который вы призываете, окутывает вас в защитном объятие: вы и ваши союзники наполовину укрыты в сфере, созданной вашим Святилищем Сумерек.

Домен мира (TCE)

Благословение мира царит в сердце здоровых общин, между дружественными народами и в душах добросердечных. Боги мира вдохновляют людей всех сортов на разрешение конфликтов и противостояние тем силам, которые пытаются помешать процветанию мира. См. таблицу Божеств Мира, где приведен список некоторых из богов, связанных с этим доменом.

Жрецы Домена Мира председательствуют при подписании соглашений, и их часто просят разрешить спорные вопросы. Благословения этих жрецов объединяют людей и помогают им нести тяготы друг друга, а магия жрецов помогает тем, кто сражается за мир.

Божества Мира

Пример Божества	Пантеон
Ангарат	Эльфийский
Бэрронар Истинное Серебро	Дварфийский
Болдрей	Эберрон
Цирроллали	Полуросликов
Эльдат	Забытые Королевства
Геирдул Железная Длань	Гномий
Паладайн	Сага о Копье
Рао	Серый Ястреб

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Заклинания домена

умение Домена мира 1-го уровня

Заклинания Домена Мира

Уровень Жреца	Заклинания
1	Героизм, Убежище
3	Подмога, Охраняющая связь
5	Маяк надежды, Послание
7	Аура очищения , Отилюков упругий шар
9	Высшее восстановление, Ментальная связь Рэри

Воплощение мира/спокойствия

умение Домена мира 1-го уровня

Вы получаете владение навыком Проницательность, Выступление или Убеждение (на ваш выбор).

Ободряющая связь

умение Домена мира 1-го уровня

Вы можете создать ободряющую связь между существами, которые находятся в мире друг. Действием вы можете выбрать количество согласных существ (целью можете быть и вы), равное вашему Бонусу мастерства, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, и на создать между ними магическую связь. Связь длится 10 минут, она может окончится раньше, если пока не используете эту способность повторно.

Пока связанные существа находятся друг от друга на расстоянии в пределах 30 футов, каждое существо может бросить к4 и добавить выпавшее значение к броску атаки, проверке навыка или Спасброску, который оно совершает. Каждое существо может добавлять к4 не более одного раза за ход.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему Бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все затраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Божественный канал: Целебный бальзам мира

умение Домена мира 2-го уровня

Вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы сделать само ваше присутствие умиротворяющим бальзамом. Действием вы можете переместиться на расстояние равное вашей скорости, не провоцируя атак, и когда вы оказываетесь на расстоянии 5 футов от любого другого существа во время этого действия, вы можете восстановить существу количество хитов, равное 2к6 + ваш модификатор Мудрости (минимум 1 хит). Существо может получить это исцеление только один раз, пока вы совершаете это действие.

Защитная Связь

умение Домена мира 6-го уровня

Связь, которую вы устанавливаете между людьми, помогает им защищать друг друга. Когда существо, связанное вашей способностью «Ободряющая связь», вот-вот получит урон, другое связанное существо, находящееся в пределах 30 футов от первого, может использовать свою реакцию для телепортации в незанятое пространство в пределах 5 футов от первого существа. После чего оно получает весь урон, который был предназначен первому.

Могущественное колдовство

умение Домена мира 8-го уровня

Вы добавляете свой модификатор Мудрости к урону, который вы наносите любым заговором Жреца.

Расширенная Связь

умение Домена мира 17-го уровня

Преимущества ваших способностей «Ободряющая связь» и «Защитная Связь» теперь работают, когда существа находятся в пределах 60 футов друг от друга.

Более того, когда существо использует «Защитную связь», чтобы принять чей-то урон, оно получает сопротивление этому урону.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Изобретатель (ТСЕ)

Мастера выдумок, изобретатели используют смекалку и магию, чтобы пробуждать необычные способности в предметах. Они видят магию как сложную систему, требующую расшифровки, после чего они используют её в своих заклинаниях и изобретениях.

Ниже вы сможете найти всю необходимую информацию, для того чтобы сыграть за одного из этих Изобретателей.

Изобретатели используют инструменты для проведения магической силы, а также для создания временных или постоянных магических предметов. Для того, чтобы применить заклинание, Изобретатель может использовать набор алхимика, чтобы создать мощное зелье, инструменты каллиграфа, чтобы нарисовать печать силы на броне союзника, или инструменты ремонтника для создания временного зачарования. Магия Изобретателей плотно связана с их инструментами и талантами, лишь немногие другие персонажи могут создать подходящий для работы инструмент, как это делает Изобретатель.

Изобретатели во многих мирах

По всей Мультивселенной D&D изобретатели создают изобретения и магические предметы мира и войн. Многие жизни были спасены или оживлены благодаря работе добрых мастеров, но бесчисленные жизни были также потеряны из-за массового уничтожения, развязанного творениями некоторых мастеров.

В забытых королевствах, остров Лантан является домом для многих ремесленников, и в мире Саги о Копье, Тинкер гномы часто являются членами этого класса. Странные технологии барьерных вершин мира Грейхок вдохновили некоторых людей пойти по пути ремесленника, и в Мистаре различные народы нанимают ремесленников, чтобы поддерживать в рабочем состоянии воздушные корабли и другие удивительные устройства.

Ремесленники в городе Сигил делятся открытиями со всей Мультивселенной, и оттуда гном-ремесленник Вирунс-это космический бизнес, который заманивает искателей приключений, чтобы решить проблемы, которые другие считают неразрешимыми. В родном мире Ви, Эберроне, магия используется как форма науки и распространяется по всему обществу, в основном в результате удивительной изобретательности ремесленников.

Опциональное правило: Владение огнестрельным оружием

Создание и владение огнестрельным оружием стало доступно во многих уголках Мультивселенной D&D. Если ваш Мастер использует правила по огнестрельному оружию («Руководство Мастера», стр. 267), а ваш Изобретатель тренирован справляться с этим оружием, то вы можете получить владение этим видом оружия.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Изобретатель

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные инфузии	Предметы с инфузией	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
						1	2	3	4	5
1	+2	Магическое ремесло, Использование заклинаний	-	-	2	2	-	-	-	-
2	+2	Наполнение предмета эссенцией	4	2	2	2	-	-	-	-
3	+2	Специальность изобретателя, Подходящий инструмент для работы	4	2	2	3	-	-	-	-
4	+2	Увеличение характеристик	4	2	2	4	-	-	-	-
5	+3	Умение специальности изобретателя	4	2	2	4	2	-	-	-
6	+3	Эксперт по работе с инструментами	6	3	2	4	2	-	-	-
7	+3	Проблеск гениальности	6	3	2	4	3	-	-	-
8	+3	Увеличение характеристик	6	3	2	4	3	-	-	-
9	+4	Умение специальности изобретателя	6	3	2	4	3	2	-	-
10	+4	Адепт магических предметов	8	4	3	4	3	2	-	-
11	+4	Сохранение заклинаний в предмете	8	4	3	4	3	3	-	-
12	+4	Увеличение характеристик	8	4	3	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	4	3	3	1	-
14	+5	Исследователь магических предметов	10	5	4	4	3	3	1	-
15	+5	Умение специальности изобретателя	10	5	4	4	3	3	2	-
16	+5	Увеличение характеристик	10	5	4	4	3	3	2	-
17	+6	-	10	5	4	4	3	3	3	1
18	+6	Мастер магических предметов	12	6	4	4	3	3	3	1
19	+6	Увеличение характеристик	12	6	4	4	3	3	3	2
20	+6	Душа изобретателя	12	6	4	4	3	3	3	2

Создание Изобретателя

Когда вы создаете персонажа-Изобретателя, подумайте о предыстории вашего персонажа, а также о том, что побудило его отправиться в приключение. Есть ли у вашего персонажа противник? Какие у него отношения с изобретателем, который учил его основам создания предметов? Поговорите с вашим Мастером о роли, которую будут играть Изобретатели в кампании, а также о том, с какими организациями или не игровыми персонажами может быть связан ваш

Быстрое создание

Вы можете очень быстро создать Изобретателя, следуя советам ниже. Во-первых, сделайте вашей самой высокой характеристикой Интеллект, а затем Телосложение или Ловкость. Во-вторых, возьмите предысторию Гильдейский ремесленник.

Классовые умения

Выбрав Изобретателя, вы получаете следующие особенности вашего класса.

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень Изобретателя;
Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения;
Хиты на слоедующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень Изобретателя после первого.

Владения

Доспехи: Легкие доспехи, средние доспехи, щиты;
Оружие: Простое оружие
Инструменты: Воровские инструменты, инструменты ремонтника, а также один тип инструментов по вашему выбору.

Спасброски: Телосложение, Интеллект
Навыки: Выберите два из: Анализ, Внимательность, История, Ловкость рук, Магия, Медицина, Природа.

Снаряжение

Вы начинаете с указанным ниже снаряжение в дополнение к тому, что дает вам предыстория.

- Два любых простых оружия;
- Легкий арбалет и 20 болтов;
- а) Проклепанная кожа или б) чешуйчатый доспех;
- Воровские инструменты и набор исследователя подземелий.

Если вы откажитесь от этого снаряжения, а также от снаряжения от предыстории, то вы начнете игру с 5к4 х 10 зм для покупки вашего снаряжения.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Магическое ремесло

На 1 уровне вы учитесь вкладывать частичку магии в предметах, которые считаются обыденными.

Чтобы использовать эту способность, вы должны держать в руках воровские инструменты или любой другой инструмент ремесленника. Затем вы дотрагиваетесь до крошечного не магического объекта в качестве Действия, даруя ему одно из описанных ниже магических свойств:

- Этот объект излучает яркий свет в 5 футовом радиусе и тусклый свет в дополнительном 5-футовом радиусе «сверху».
- Каждый раз, когда этот предмет трогает существо, оно проигрывает записанное сообщение, которое можно услышать в радиусе 10 футов от предмета. Вы произносите это сообщение, когда даруете предмету это свойство, а сама запись не может быть длиннее 6 секунд.
- Предмет непрерывно издает или излучает звук или запах по вашему выбору (ветер, волны, стрекотание и прочее). Этот феномен можно услышать на расстоянии 10 футов;
- Статичный визуальный эффект появляется на одной из поверхностей объекта. Этот эффект может показывать изображение, текст до 25 слов, линии и формы, или даже смесь разных элементов по вашему выбору.

Выбранное свойство длиться вечно. В качестве действия вы можете прикоснуться к предмету и убрать с него это свойство.

Вы можете подарить магию этой способностью нескольким объектам, прикасаясь к каждому объекту по отдельности для использования этого навыка. Один объект может быть наделен только одним свойством. Максимальное количество предметов, которое может быть усилено этой способностью, равно вашему модификатору Интеллекта (минимум один объект). Если вы превысите этот максимум, то самое старое свойство мгновенно прекращается, а новое свойство вкладывается в новый предмет.

Сотворение заклинаний

Вы изучили работу самой магии, а также познали, как направлять ее через объекты, а также как пробуждать ее в предметах. В результате вы получили ограниченные возможности для сотворения заклинаний. Для окружающих вы не выглядите как не типичный заклинатель. Вы выглядите так, словно создаете чудеса при помощи предметов.

Наличие инструментов

Вы производите свои эффекты Изобретателя при помощи инструментов. У вас должна быть в руках магическая фокусировка (в частности — воровские инструменты или любой другой инструмент ремесленника), когда вы собираетесь применить заклинание при помощи способности Сотворение заклинаний (подразумевая, что заклинание имеет компонент «М»). Вы должны владеть инструментом, чтобы использовать его подобным образом.

Смотрите 3 главу «Снаряжение» в «Книге игрока» для описания инструментов. [Советуем также посмотреть «Руководство Занатара обо всем» с подробным описанием каждого набора инструментов.]

Как только вы получаете способность Наполнение эссенцией на 2 уровне, вы также можете использовать этот предмет с магической эссенцией в качестве магической фокусировки.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете 2 заговора на ваш выбор из списка заклинаний Изобретателя ниже. На более высоких уровнях вы узнаете больше заговоров Изобретателя на ваш выбор, как и показано в таблице Изобретателя выше.

Когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить один из заговоров, который вы знаете, на любой другой заговор из списка заклинаний Изобретателя.

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица Изобретателя показывает, какое количество ячеек заклинаний есть в вашем распоряжении для использования заклинаний Изобретателя. Чтобы применять одно из заклинаний Изобретателя 1 уровня и выше, вы должны потратить ячейку заклинаний, равную или превышающую выбранный уровень заклинания.

Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний после продолжительного отдыха. Вы подготавливаете список заклинаний Изобретателя, которые доступны вам для использования, выбирая их из списка заклинаний Изобретателя. Когда вы будете делать это, выберите количество заклинаний Изобретателя, равное вашему модификатору Интеллекта + половине уровня Изобретателя с округлением вниз (минимум 1 заклинание). Заклинания должны быть того уровня, какого у вас есть ячейки заклинаний.

К примеру, если вы Изобретатель 5 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинания 1 уровня и две ячейки заклинаний 2 уровня. С показателем Интеллекта 14, ваш список подготовленных заклинаний состоит из 4 заклинаний 1 или 2 уровня, либо их комбинаций. Если вы подготавливаете заклинание Лечение ран 1 уровня, вы можете использовать ячейку 1 или 2 уровня для его применения. Использование заклинания не убирает его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменять свой список подготовленных заклинаний после завершения продолжительного отдыха. Подготовка нового списка заклинаний Изобретателя требует времени работы с вашей магической фокусировкой: как минимум 1 минута за уровень заклинания за каждое заклинание в вашем списке.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Базовая характеристика заклинаний

Интеллект является базовой характеристикой для ваших заклинаний Изобретателя. Ваше понимание теории магии позволяет вам владеть этими заклинания с невероятным мастерством. Используйте Интеллект каждый раз, когда заклинание Изобретателя обращается к базовой характеристике заклинаний. В дополнение, вы добавляете свой модификатор Интеллекта, когда рассчитываете Сложность ваших заклинаний, а также когда считаете общий модификатор для броска атаки.

Сл Спасброска = 8 + Бонус Мастерства + модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = Бонус Мастерства + модификатор Интеллекта

Ритуальное колдовство

Вы можете использовать ваши заклинания Изобретателя в качестве ритуала, если вы подготовили это заклинание и у него есть пометка «ритуал».

Наполнение предмета инфузией

На 2 уровне вы получаете способность наполнять обыденные предметы конкретной магической эссенцией. Предметы, которые вы создаете при помощи этой способности, являются прототипами постоянных предметов.

Известные инфузии

Когда вы получаете эту способность, выберите две эссенции Изобретателя для изучения. Вы должны выбрать их из раздела «Инфузии Изобретателя» из списка в конце раздела. Вы изучаете новые инфузии по мере повышения уровня, согласно таблице Изобретателя, колонке «Известные инфузии». Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одну известную вам инфузию Изобретателя на другую.

Предметы с инфузией

Каждый раз, когда вы закончили продолжительный отдых, вы можете прикоснуться к не магическому предмету и наделить его одной из ваших инфузий Изобретателя, превратив его в магический предмет. Инфузии работают только на определённый тип предметов, как и написано в описании инфузии. Если предмету требуется настройка, то вы можете мгновенно настроиться на него во время насыщения предмета инфузией, или не использовать настройку, дав возможность другому сделать это. Если вы решите настроиться на предмет позже, вы можете сделать это согласно общим правилам по настройке на магические предметы (смотри раздел «Настройка» в «Руководстве Мастера» на стр. 136). Если инфузия оканчивается на предмете, который содержит хранит вещи, например «Сумка хранения», его содержимое появляется в его пространстве и вокруг него не получая повреждений.

Специализация Изобретателя

На 3 уровне вы выбираете, каким типом Изобретателя вы будете: Алхимик, Артиллерист, Боевой Кузнец или Бронник. Для каждого типа есть подробное описание в конце материала. Этот выбор дарует вам способности на 5, 9 и 15 уровнях.

Подходящий инструмент для работы

На 3-м уровне вы узнаете, как создать нужный вам инструмент: вы можете волшебным образом создать один набор воровских инструментов или инструментов ремесленника в незанятом пространстве в пределах 5 футов от вас. Это создание требует 1 часа бесперебойная работа и может осуществляться одновременно в короткий или длительный отдых. Несмотря на то, что инструмент был создан магией, он является обычным и исчезает, когда вы снова используете этот навык.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Эксперт по работе с инструментами

Начиная с 6 уровня, ваш Бонус Мастерства удваивается для любой проверки характеристики, которую вы совершаете с инструментом, которым вы владеете.

Проблеск гениальности

Начиная с 7-го уровня, вы получаете возможность создавать растворы под давлением. Когда вы или другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас делает проверку способности или спасброска, вы можете использовать свою реакцию, чтобы добавить свой Модификатор интеллекта к броску. Вы можете использовать этот навык количество раз, равное вашему модификатору интеллекта (минимум один раз). Потраченные использования этого умения восстанавливаются после продолжительного отдыха

Адепт магических предметов

Достигнув 10-го уровня, вы получаете глубокое понимание того, как использовать и создавать магические предметы:

- Вы можете настроиться на четыре магических предмета одновременно.
- Если вы создаете магический предмет с редкостью «Необычное», то на его создание у вас уходит лишь четверть времени создания, а также, лишь половина стоимости.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сохранение заклинаний в предмете

На 11-м уровне вы узнаете, как поместить заклинание в предмет. Когда вы заканчиваете длительный отдых, вы можете коснуться одного простого или боевого оружия, или одного предмета, который вы можете использовать в качестве фокуса заклинателя, и сохранить в нем заклинание, выбрав заклинание 1-го или 2-го уровня из списка заклинаний изобретателя которое требует 1 действие для сотворения (вам не нужно подготавливать его заранее).

Удерживая предмет, существо может действием создать из него эффект заклинания, используя ваш модификатор заклинателя. Если заклинание требует концентрации, существо должно ее поддерживать. Заклинание остается в предмете до тех пор, пока оно не будет использовано количество раз, равное удвоенному модификатору вашего интеллекта (минимум два раза) или до тех пор, пока не используете эту способность повторно.

Исследователь магических предметов

На 14-м уровне ваши познания магических предметов усиливаются:

- Вы можете настраиваться на пять магических предметов одновременно.
- Вы игнорируете все требования по классу, расе, заклинаниям и уровню при настройке или использовании магического предмета.

Мастер магических предметов

Начиная с 18-го уровня, вы можете настраиваться на шесть магических предметы сразу.

Душа изобретателя

На 20-м уровне вы развиваете мистическую связь с вашими магическими предметами, которые вы можете использовать для защиты:

- Вы получаете бонус +1 ко всем спасброскам за предмет, на который вы сейчас настроены.
- Если ваши хиты опускаются до 0, но вы не убиты, вы можете использовать свою реакцию, чтобы поглотить одну из ваших эссенций, позволяя опустить уровень хитов до 1 вместо 0.

Специализации Изобретателя

На 3-м уровне изобретатели выбирают дисциплину, которые представлены ниже.

Алхимик (TCE)

Алхимик является экспертом в комбинации реагентов для создания магических эффектов. Алхимики используют свои знания, чтобы даровать жизнь или отнять ее. Алхимия древнейшая из ремесленных традиций и ее универсальность ценится во времена войны и мира.

Инструменты для работы

умение Алхимика 3-го уровня

Вы получаете владение инструментами алхимика. Если у вас уже есть это владение, вы получаете владение одним другим типом инструментов ремесленника на ваш выбор.

Заклинания алхимика

умение Алхимика 3-го уровня

У вас всегда есть подготовленные заклинания, которые указаны в таблице ниже. Они считаются заклинаниями Изобретателя для вас, однако они не учитываются в общем количестве подготовленных заклинаний Изобретателя.

Заклинания алхимика

Уровень изобретателя	Заклинания
3	Лечащее слово, луч болезни
5	Огненная сфера, мельфова кислотная стрела
9	Газообразная форма, множественное лечащее слово
13	Усыхание, защита от смерти
17	Облако смерти, оживление

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Экспериментальный эликсир

умение Алхимика 3-го уровня

Когда вы заканчиваете длительный отдых, вы можете волшебным образом создать экспериментальный эликсир в пустой колбе, когда вы касаетесь ее. Когда кто-то действием выпивает ваше зелье или его вливают недееспособному существу, вы должны сделать бросок кб, чтобы по таблице экспериментального эликсира определить эффект.

Зелье сохраняет свою силу пока не будет выпито, либо до вашего следующего длительного отдыха.

Когда вы достигнете определенных уровней в этой специализации, вы можете сделать дополнительные эликсиры в конце долгого отдыха: два на 6-м уровень и три на 15-м уровне.

Необходимо выполнить бросок для определения эффекта на каждом из этих эликсиров, также каждый эликсир требует свою собственную колбу. Вы можете действием создать дополнительный экспериментальный эликсир за каждую ячейку заклинания 1-го уровня или выше.

Экспериментальный элексир

кб	Эффект
1	**Лечение.** Выпивший восстанавливает количество хитов, равное 2к4 + модификатор вашего Интеллекта
2	**Стремительность.** Скорость передвижения выпившего увеличивается на 10 фт на 1 час.
3	**Устойчивость.** Выпивший получает бонус + 1 к КД на 10 минут.
4	**Смелость.** Выпивший может бросить к4 и добавить выпавшее число к каждому броску атаки и спасброску в течении следующей минуты.
5	**Полет.** Выпивший получает скорость полета 10 фт на 10 минут.
6	**Трансформация.** Тело выпившего трансформируется как будто оказавшись под действием заклинания «Смена обличья». Пьющий определяет трансформацию, вызванную заклинанием, последствия которого длятся 10 минут.

Ученый алхимик

умение Алхимика 5-го уровня

Ваши познания в алхимии углубляются, позволяя вам усилить исцеление и наносимый вами урон всякий раз, когда вы разыгрываете заклинание, используя инструменты алхимика как фокусировку, вы получаете бонус к одному броску урона заклинанием. Это заклинание должно восстанавливать хиты или наносить урон кислотой, огнем, некротической энергией или ядом.

Бонус равен вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Восстанавливающие реагенты

умение Алхимика 9-го уровня

Вы можете вмешать реагенты восстановления в некоторые из ваших работ:

- Когда существо выпивает экспериментальный эликсир который вы создали, существо получает временные хиты в количестве 2к6 + ваш модификатор Интеллекта (минимум 1 временный хит).
- Вы можете сотворить «Малое восстановление», не используя ячейку заклинания и без подготовки заклинания, при условии, что вы используете инструменты алхимика в качестве фокусировки заклинаний.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Мастерство химика

умение Алхимика 15-го уровня

Вы подвергались воздействию стольких химикатов и раскрыли так много секретов алхимии, что они больше не являются большим риском для вас, что позволяет вам использовать эти знания для прекращения действия некоторых недугов:

- Вы получаете сопротивление к урону кислоты и яда, а также иммунитет к состоянию отравления.
- Вы можете использовать «Высшее восстановление» и «Полное исцеление», без использования ячеек заклинаний, не подготавливая заклинание и без использования материальных компонентов, при условии, что вы используете инструменты алхимика в качестве фокусировки заклинания.

Вы можете повторно применить эту способность после завершения продолжительного отдыха.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Артиллерист (ТСЕ)

Артиллерист специализируется на использовании магии для выброса энергии, снарядах и взрывах на поле боя. Эта разрушительная сила ценилась всеми армиями прошлой войны. Теперь, когда война окончена, некоторые представители этой специализации стремились установить мир, используя свои силы, чтобы бороться с зачатком войны в Хорваире. Мастер гномов Ви участник военного проекта Дома Канит всегда утверждал: «Настало то время, когда мы должны исправлять ситуацию, а не устраивать ад на земле».

Инструменты для работы

умение Артиллериста 3-го уровня

Вы получаете владение инструментами резьбы по дереву. Если же вы уже ими владеете, то вы получаете владение одним другим типом инструментов ремесленника на ваш выбор.

Заклинания артиллеристов

умение Артиллериста 3-го уровня

У вас всегда есть подготовленные заклинания, которые указаны в таблице ниже. Они считаются заклинаниями Изобретателя для вас, однако они не учитываются в общем количестве подготовленных заклинаний Изобретателя.

Заклинания артиллериста

Уровень изобретателя	Заклинания
3	Щит, волна грома
5	Палящий луч, дребезги
9	Огненный шар, стена ветров
13	Град, стена огня
17	Конус холода, силовая стена

Арканная турель

умение Артиллериста 3-го уровня

Вы узнаете, как создать арканную турель. Используя инструменты резчика по дереву или инструменты кузнеца, вы можете действием создать Маленькую или крошечную арканную турель в незанятом пространстве на горизонтальной поверхности в пределах 5 футов от вас. Маленькая турель занимает его пространство, а крошечную можно держать в одной руке.

Создав турель, вы не сможете сделать это снова, пока не совершите продолжительный отдых или пока не потратите ячейку заклинания 1-го уровня или выше. Вы можете единовременно иметь только одну турель и не может создать новую, пока существует старая.

Класс Доспеха турели равен 18, а количество хитов равно пятикратному значению вашего уровня. Турель получает иммунитет к урону от яда, к психическому урону, а также ко всем состояниям.

Если турель должна совершить проверку или Спасбросок, то в таком случае считаёте, что все ее характеристики равны 10 (+0). Если на турель использовать заговор «Починка», то она восстановит 2к6 хитов. Турель исчезает, если ее хиты опускаются до 0 или спустя 1 час. Вы можете сделать так, чтобы она исчезла, раньше, потратив на это действие.

Когда вы призываете турель, вы сами решаете, какого именно она будет типа, выбирая из таблицы ниже. В каждый ваш ход вы можете потратить Бонусное действие, для активиации турели. Вы должны находиться на расстоянии 60 футов от нее, чтобы сделать это. В качестве части того же действия, вы можете приказать турели передвигаться или взбираться на расстояние 15 футов в незанятое пространство.

Арканная турель

Турель	Активация
Метатель огня	Эта турель извергает поток огня в 15-фуговом конусе от нее в направлении, которое окажете вы. Каждое существо в зоне действия должно совершить Спасбросок по Ловкости против вашей Сложности заклинаний. При провале существо получает 2с18 урона огнем, а при успехе — только половину. Огонь поджигает все объекты, способные гореть, только если они ни на ком не надеты или их не держат в руках.
Силовая балиста	Совершите дальнобойную атаку заклинанием с изначальной точкой в месте расположения турели по существу, которое находится на расстоянии до 120 футов от нее. При попадании цель получает 2к8 урона силовым полем. Если цель — существо, то оно отталкивается на 5 футов в сторону от турели.
Защитник	Турель испускает взрыв позитивной энергии, которая дарует самой себе и каждому существо по вашему выбору в пределах 10 футов от турели количество временных хитов, равное 1к8 + ваш модификатор Интеллекта (минимум +1).

Арканный огнестрел

умение Артиллериста 5-го уровня

Вы можете превратить палочку, посох или жезл в арканное огнестрельное оружие, проводящее ваше разружительное заклинание. Когда вы заканчиваете длительный отдых, вы можете использовать инструменты резчика по дереву, чтобы вырезать специальные символы на палочке, посохе или жезле тем самым превратив в арканное огнестрельное оружие.

Символы исчезают с объекта, если вы позже вырезаете их на другом предмете. В противном случае символы сохраняются бесконечно.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Вы можете использовать свое арканное огнестрельное оружие как фокусировку заклинаний. Когда вы произносите заклинание через огнестрельное оружие, бросьте к8, добавляя результат броска к урону заклинанием.

Детонация турели

умение Артиллериста 9-го уровня

Каждая создаваемая вами турель становится более разрушительной:

- Все броски урона турели увеличиваются на 1к8.
- В качестве действия вы можете дать команду турели взорваться, если вы находитесь в пределах 60 футов от нее. Это уничтожает пушку и заставляет каждое существо в пределах 20 футов от нее сделать Спасбросок Ловкости против вашего Сл ваших заклинаний, получая 3к8 урона силовым полем при неудачном спасброске или вдвое меньше урона при успехе.

Укрепленная позиция

умение Артиллериста 15-го уровня

Вы становитесь мастером в создании хорошо защищенных огневых позиций с использованием арканной турели:

- Вы и ваши союзники получают половину укрытия в радиусе 10 фт от турели, излучающей мерцающее поле магической защиты.
- Теперь у вас может быть две турели одновременно. Вы можете создать сразу две турели одним действием (но не можете создать две за 1 ячейку заклинания), и вы можете активировать их одновременно Бонусным действием. Вы определяете, идентичны ли пушки друг другу или отличаются. Вы не можете создать третью пушку, пока активны две другие.

Боевой кузнец (ТСЕ)

Армии требуют защиты, и кто-то должен обеспечить ее, если защита потерпит неудачу. Комбинируя навыки защитника и лекаря, боевой кузнец является экспертом предоставлении помощи как людям, так и технике. В их не легкой работе всегда сопровождает железный защитник. Многие солдаты рассказывают истории, когда они были уже при смерти, но были спасены боевым кузнецом и их железным защитником.

Боевые кузнецы сыграли ключевую роль в Доме Каннит, работая над боевыми конструкциями и оригинальной ковкой, а по окончанию последней войны эти изобретатели возглавили усилия по оказанию помощи тем, кто был ранен в ужасных битвах войны.

Инструменты для работы

умение Боевого кузнеца 3-го уровня

Вы получаете владение инструментами кузнеца. Если же вы уже ими владеете, то вы получаете владение одним другим типом инструментов ремесленника на ваш выбор.

Заклинания боевого кузнеца

умение Боевого кузнеца 3-го уровня

У вас всегда есть подготовленные заклинания, которые указаны в таблице ниже. Они считаются заклинаниями Изобретателя для вас, однако они не учитываются в общем количестве подготовленных заклинаний Изобретателя.

Заклинания боевого кузнеца

Уровень изобретателя	Заклинания
3	Героизм, Щит
5	Клеймящая кара, Охраняющая связь
9	Аура живучести, Призыв заграждения
13	Аура очищения, Щит огня
17	Изгоняющая кара, Множественное лечение ран

Готовность к битве

умение Боевого кузнеца 3-го уровня

Ваша боевая подготовка и Ваши эксперименты с магией предоставляют вам следующие преимущества:

- Вы получаете владение воинским оружием.
- Когда вы атакуете магическим оружием, вы можете добавлять ваш модификатор Интеллекта вместо модификатора Силы или Ловкости для бросков атаки и урона.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Стальной защитник

умение Боевого кузнеца 3-го уровня

Ваша ежедневная работа принесла вам верного товарища стального защитника. Он дружелюбно настроен к вам и вашим спутникам, подчиняясь вашим командам. Вы определяете его внешность и решаете имеет ли он две ноги или четыре; ваш выбор не имеет никакого эффекта для игровых характеристик.

В бою стальной защитник имеет такую же Инициативу, как и у вас, однако он ходит сразу же после вас. Смотрите игровые характеристики этого существа в таблице «Стальной защитник», который использует ваш Бонус мастерства (БМ) в некоторых местах. Защитник может двигаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственное Действие, которое он может сделать в свой ход — это Уклонение, если только вы не используете своё Бонусное действие, чтобы приказать защитнику совершить одно из действий, описанных в его блоке характеристик, или совершить любое Действие. Если вы недееспособны, Защитник может предпринять любое действие по своему выбору, а не просто Уклоняться. Если вы используете заклинание Починка на защитнике, то он восстанавливает 2к6 хитов.

Если стальной защитник умирает, то в течение часа, вы можете Действием использовать набор кузнеца, чтобы воскресить его. Вы должны находиться в радиусе 5 футов от стальной защитника, а также необходимо потратить одну ячейку заклинания 1 или 2 уровня, стальной защитник при этом возвращается к жизни через 1 минуту с полными хитами.

В конце длительного отдыха вы можете создать нового защитника, если у вас есть инструменты кузнеца, при этом старый сразу пропадет.

Если вы умираете, то Защитник умирает вместе с вами.

Дополнительная атака

умение Боевого кузнеца 5-го уровня

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Мистический Удар

На 9-м уровне вы изучаете новые способы направлять тайную энергию, чтобы вредить или исцелять. Когда вы попадаете атакой магическим оружием или ваш стальной защитник поражает цель, вы можете направить магическую энергию через этот удар, чтобы создать один из следующих эффектов:

- Цель получает дополнительно 2к6 силового урона.
- Выберите одно существо или объект, который вы можете видеть в радиусе 30 фт от цели. Целительная энергия направляется в выбранную цель, восстанавливая ему 2к6 хитов

Вы можете направить эту магическую энергию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один раз), но вы можете сделать это не более одного раза за ход. Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Улучшенный защитник

На 15-м уровне ваш Мистический Удар и Стальной Защитник становятся сильнее:

- Дополнительный урон и исцеление вашего Мистического Удара увеличиваются до 4к6.
- Ваш Стальной Защитник получает бонус +2 к КД.
- Каждый раз, когда ваш Стальной Защитник использует свою Отражающую Атаку, атакующий получает урон силовым полем, равный 1к4 + ваш модификатор Интеллекта.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Стальной защитник

Средний, Конструкт, Без мировоззрения

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 2 + Ваш Мод. Интеллекта + 5 х ур. Изобретателя (количество костей хитов (к8) Защитника равно уровню Изобретателя)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	12(+1)	14(+2)	4(-3)	10(0)	6(-2)

Спасброски Ловкость +1 + БМ , Телосложение +2 + БМ
Навыки: Атлетика +2 + БМ, Внимательность 0 + (БМх2)
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление, Очарование, Истощение
Чувства: Темное зрение 60 фт, Пассивная внимательность 10 + (БМх2)
Языки: Понимает языки на которых вы говорите
Бонус Мастерства (БМ) - равен вашему Бонусу Мастерства

Бдительность. Защитника нельзя застать врасплох.

Действия(Бонусное действие)

Усиленное Раздирание. *Рукопашная атака оружием:* ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт., одна видимая цель.
Попадание: 1к8 + БМ урона силовым полем.

Ремонт(3/день). Магические механизмы внутри защитника способны восстанавливать 2к8 +БМ хитов себе или одному конструкту, или одному объекту в 5 фт от защитника.

Реакция

Отражение атаки. Защитник накладывает помеху на атаку одного существа, которое он можеи видеть, а так же находится в 5 фт от Защиника при условии, что эта атака совершается не по Защитнику

Бронник (ТСЕ)

Изобретатель, которого называют Бронником, специализируется на модификациях брони, которая работает как вторая кожа. Броня усилена, чтобы проводить магию Изобретателя, обрушивать мощные атаки и создавать грозную оборону. Изобретатель образует связь со своей броней, становясь ее частью даже во время экспериментов и усовершенствования ее магических свойств.

Профессиональные инструменты

умение Бронника 3-го уровня

Вы получаете владение Тяжелой броней. Вы также получаете владение инструментами кузнеца.

Если у вас уже есть владеете этими инструментами, то выберете владение любым другим инструментом ремесленника на ваш выбор.

Заклинания Бронника

умение Бронника 3-го уровня

Начиная с 3 уровня, у вас всегда есть подготовленные заклинания, которые указаны в таблице ниже. Они считаются заклинаниями Изобретателя для вас, однако они не учитываются в общем количестве подготовленных заклинаний Изобретателя.

Заклинания бронника

Уровень изобретателя	Заклинания
3	Волшебная стрела, Волна грома
5	Отражения, Дребезги
9	Гипнотический узор, Молния
13	Огненный щит, Высшая невидимость
17	Создание прохода, Силовая стена

Магическая Броня

умение Бронника 3-го уровня

Ваши эксперименты с металлом привели к тому, что вы создали броню, являющуюся проводником вашей магии. Действием вы можете превратить ваши доспехи, которую вы носите, в Магическую броню, держа при этом в руках инструменты кузнеца.

Пока вы носите Мгическую броню, вы получаете следующие преимущества:

- Если броня требует определённых условий в значении характеристики Силы, то магическая броня нивелирует это условие.
- Вы можете использовать Магическую броню в качестве фокусировки для ваших заклинаний Изобретателя.
- Броня прикреплена к вам и не может быть снята против вашей воли. Она также покрывает ваше тело целиком и заменяет отсутствующие конечности, которые функционируют как идентичные части тела, которые она заменяет. Так же, Бонусным действием вы можете спрятать или вернуть шлем обратно.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

- Действием, вы можете снять или надеть эту броню.

Магическая броня остается магической броней, пока вы не снимите ее, облачитесь в другой комплект доспехов или умрете.

Модель брони

умение Бронника 3-го уровня

Вы можете изменять свою Магическую броню.

Выберите одну из двух нижеописанных моделей: Защитник или Лазутчик. Модель дает вам особые преимущества, пока вы в неё облачены. Так же, каждая модель дает вам уникальное оружие. Когда вы атакуете этим оружием, вы можете использовать свой модификатор Интеллекта, вместо Силы и Ловкости для бросков атаки и урона.

Вы можете изменять модель своей Магической брони кажыдй раз, когда вы оканчиваете короткий или продолжительный отдых, держа при этом в руках инструменты кузнеца.

Защитник. Вы создали броню, чтобы быть в авангарде. Она получает следующие преимущества:

Громовые перчатки. Каждый из ваших закованных в броню кулаков считается простым оружием ближнего боя. Каждая перчатка наносит 1к8 урона звуком. Существо, пораженное громовой перчаткой, получает помеху для совершения атак по иным целям, кроме вас, до начала вашего следующего хода, поскольку броня испускает отвлекающие импульсы, когда ваша цель пытается атаковать кого-то другого.

Защитное поле. Бонусным действием, вы можете получить временные хиты, равные вашему уровню в этом классе, которые заменят любые временные хиты, уже имеющиеся на персонаже. Вы теряете временные хиты, если снимаете броню. Вы можете использовать Бонусное действие подобным образом количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные применения способности после окончания продолжительного отдыха.

Лазутчик. Вы настраиваете свою броню для более деликатных целей. Она имеет следующие преимущества:

Молниевая пусковая установка. На вашей груди или руке появляется нарост, похожий на драгоценный камень. Он считается простым оружием дальнего боя, обладающее обычной дистанцией в 90 футов и дальней дистанцией в 300 футов. При попадании он наносит 1к6 урона молнией.

Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой этим оружием, вы можете дополнительно нанести ему 1к6 урона молнией.

Заряженные шаги. Ваша скорость передвижения увеличивается на 5 футов.

Скрывающее поле. Вы получаете преимущество на проверку Ловкости (Скрытность). Если обычная броня накладывает ограничения на проверки Ловкости (Скрытности), то эта броня отменяет это ограничение, создавая возможность для нормальной проверки.

Дополнительная атака

умение Бронника 5-го уровня

Вы можете атаковать дважды, а не один раз, используя действие Атака в свой ход.

Модификации брони

умение Бронника 9-го уровня

Вы научились использовать свои инфузии для определенных модификаций вашей Магической брони. Теперь эта броня считается состоящей из отдельных частей с точки зрения применения инфузий: доспех (нагрудник), ботинки, шлем и специальное оружие. Каждая из этих частей может нести на себе одну из инфузий, при этом, инфузии остаются на броне, даже при смене Модели брони. Дополнительно, максимальное количество предметов усиливаемых с помощью инфузий увеличивается на 2, но эти дополнительно усиленные предметы быть частью вашей Магической брони.

Идеальная броня

умение Бронника 15-го уровня

Ваша Магическая броня получает дополнительные преимущества в зависимости от её модели, как указано ниже.

Защитник. Когда существо Огромного или меньшего размера, которое вы можете видеть, заканчивает свой ход в пределах 30 футов от вас, вы можете использовать реакцию и заставить это существо совершить Спасбросок по Силе против вашей Сл ваших заклинания. При провале существо притягивается к вам на расстояние до 30 футов в незанятое пространство. Если вы притягиваете существо на расстояние 5 футов от вас, вы можете совершить атаку ближнего боя оружием по этому существу в качестве части той же реакции.

Вы можете использовать реакцию подобным образом количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Лазутчик. Любое существо, получившее урон от молниевой пусковой установки, излучает свет до начала вашего следующего хода. Светящееся существо излучает приглушенный свет в радиусе 5 футов, и оно получает помеху на атаки по вам, так как свет слепит его при попытке вас атаковать. Кроме того, следующая атака по этому существу совершается с преимуществом. Если эта атака попадает, то цель дополнительно получает 1к6 урона молнией.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Инфузии Изобретателей

Изобретатели придумали множество магических инфузий для более быстрого создания магических предметов. Для неподготовленного человека Изобретатели выглядят как чудотворцы, которые умеют сделать нечто за часы, когда как остальным на это потребуются недели. Описание каждой инфузии расскажет вам о типе предмета, который может получить эту эссенцию. Описание также скажет вам, потребуется ли настройка для предмета после вливания эссенции.

У некоторых инфузий в требованиях есть минимальный уровень Изобретателя. Вы не сможете изучить эту инфузию, пока не достигните необходимого уровня.

Вы не можете изучить одну инфузию более одного раза, если ее описание не говорит об обратном.

Ботинки Пути Ветра

Условия: 6 уровень Изобретателя
Предмет: пара ботинок (требуется настройка)

Пока эти ботинки надеты, существо может телепортироваться на расстояние до 15 футов в качестве бонусного действия в незанятое пространство, которое оно может видеть. Существо должно было занимать место для телепортации в какой-то момент своего текущего хода.

Возвращающееся Оружие

Предмет: любое простое или воинское оружие со свойством «метательное»

Это магическое оружие дает бонус +1 к броскам атаки и урона, а также мгновенно возвращается в руку владельца после использования оружия для дальнобойной атаки.

Доспех Магической Силы

Предмет: доспех (требуется настройка)

Этот доспех имеет 6 зарядов.

Носитель может расходовать заряды брони следующими способами:

- Когда носитель совершает проверку Силы или Спасбросок Силы, он может потратить 1 заряд, чтобы добавить к броску бонус, равный его модификатору Интеллекта
- Если носитель будет сбит с ног, он может использовать свою реакцию и потратить 1 заряд, чтобы избежать этого.

Броня ежедневно на рассвете восстанавливает 1к6 истраченных зарядов.

Доспех Сопротивления

Условие: изобретатель 6-го уровня
Предмет: доспех (требуется настройка)

Пока носитель облачён в этот доспех, он получает сопротивлением к одному из следующих типов урона, который вы выбираете, когда усиливаете этот предмет: кислота, холод, силовое поле, огонь, молния, некротика, яд, психика, излучение или звук.

Кольцо Восстановления Чар

Условия: 6 уровень Изобретателя
Предмет: кольцо (требуется настройка)

Пока существо носит это кольцо, оно может Действием восстановить одну потраченную ячейку заклинаний.

Использовав это кольцо, носитель не сможет воспользоваться им повторно до следующего рассвета.

Оружие Излучающее Свет

Условия: 6 уровень Изобретателя
Предмет: Простое или воинское оружие (требуется настройка)

Это магическое оружие дарует бонус +1 к броскам атаки и урона. Пока оно находится в руках, вы можете использовать Бонусное действие и заставить оружие излучать яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в радиусе 30 футов. Вы можете «погасить» свет Бонусным действием. Оружие имеет 4 заряда. После того, как по владельцу оружия попали атакой ближнего боя, пользователь может использовать реакцию, для того, что бы ослепить атакующего, до конца его следуюущего хода.Если только он не преуспеет в Спасброске Телосложения, со Сл ваших заклинаний.

Используя это свойство, вы тратите 1 заряд. Оружие восстанавливает 1к4 зарядов ежедневно на рассвете.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Реактивный Магический Доспех

Условие: изобретатель 14-го уровня
Предмет: доспех (требуется настройка)

Носитель данной брони приобретает следующие преимущества:

- Ваша скорость передвижения увеличивается на 5 фт.
- Броня имеет перчатки, каждая из которых является магическим оружием ближнего боя, каждую из которых можно использовать только если, вы ничего не держите в руке. Носитель брони получает владение этими перчатками, и каждая из них наносит 1к8 урона силовым полем при попадании и обладает свойством «метательное», с нормальной дистанцией 20 фт и максимальной дистанцией 60 фт. При метании перчатка отделяется и летит к цели атаки, после чего немедленно возвращается к владельцу и снова прикрепляется.
- Броня не может быть снята против воли владельца.
- Если у носителя отсутствуют какие-либо конечности, броня заменяет эти конечности: кисти, руки, стопы, ноги или другие конечности. Замена функционирует как идентичная часть тела, которую она заменяет.

Слуга Гомункул

Предмет: драгоценный камень стоимостью не менее 100 зм или драконий осколок

Вы изучаете сложные методы магического создания гомункула, который служит вам. Предмет, который вы наделяете эссенцией становится сердцем существа, вокруг которого мгновенно формируется его тело.

Вы определяете внешность гомункула. Некоторые изобретатели предпочитают механических птиц, тогда как другие крылатые склянки или миниатюрные котелки.

Гомункул дружелюбен к вам и вашим спутникам, подчиняясь вашим командам.

В бою Гомункул имеет такую же Инициативу, как и вы, однако он ходит сразу же после вас. может двигаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственное Действие, которое он может сделать в свой ход — это Уклонение, если только вы не используете Бонусное действие, чтобы приказать гомункулу совершить одно из действий, описанных в его блоке характеристик, или совершить другое действие по вашему выбору.

Если вы используете заговор «Починка» на гомункула, то он восстановит 2к6 хитов. Если вы или гомункул умираете, то на месте смерти гомункула остаётся его сердце.

Слуга Гомункул

Крошечный, Конструкт, Без мировоззрения

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 1 + Ваш Мод. Интеллекта + 5 х ур. Изобретателя (количество костей хитов (к4) Защитника равно уровню Изобретателя)
Скорость: 20 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	15(+2)	12(+1)	10(0)	10(0)	7(-2)

Спасброски Ловкость +2 + БМ
Навыки: Скрытность +2 + БМ, Внимательность 0 + (БМх2)
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление, Истощение
Чувства: Темное зрение 60 фт, Пассивная внимательность 10 + (БМх2)
Языки: Понимает языки на которых вы говорите
Бонус Мастерства (БМ) - равен вашему Бонусу Мастерства

Уклонение. Если Гомункул попадает под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получаете урона при успешном спасброске и получаете только половину урона при проваленном.

Он не может использовать эту черту, если он недееспособен.

Действия(Бонусное действие)

Силовой удар. Дальнобойная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 30 фт., одна видимая цель.
Попадание: 1к4 + БМ урона силовым полем

Реакция

Канал Магии. Гомункул позволяет провести через него **заклинание с дистанцией «касание». Для этого он должен быть в пределах 120 фт от вас.**

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Усилитель Разума

Предмет: Набор брони или ряса

Усиленный предмет способен направлять всплеск энергии в голову владельца, чтобы тот сфокусировал свой разум. Предмет имеет 4 заряда
Когда носитель проваливает Спасбросок Телосложения для поддержания концентрации на заклинание, он может реакцией израсходовать 1 заряд и преуспеть в этом Спасброске.
Предмет ежедневно восстанавливает 1к4 истраченных зарядов на рассвете.

Улучшенная Палочка

Предмет: палочка (требуется настройка)

Используя эту палочку пользователь получает бонус +1 к броскам атаки заклинаний.

Кроме того, пользователь игнорирует укрытия в половину, совершая атаки заклинанием. Бонус увеличивается до +2, когда вы достигнете 10-го уровня в этом классе.

Усиленная оборона

Предмет: Комплект брони или щит

Существо получает +1 к Классу Доспеха пока носит доспех или щит, в котором находится эссенция. Бонус увеличивается до +2 при достижении 10 уровня в этом классе.

Усиленное оружие

Предмет: Простое или воинское оружие

Это магическое оружие дарует +1 к броскам атаки и урона, которые вы совершаете этим оружием. Бонус увеличивается до +2 при достижении 10 уровня в этом классе.

Повторный Выстрел

Предмет: простое или боевое оружие со свойством боеприпасов (требует настройки)

Это магическое оружие дарует +1 к броскам атаки и урона, которые вы совершаете этим оружием, когда оно используется для дальнобойных атак.

Свойство перезарядки игнорируется, если оно у него есть. Оружие не требует боеприпасов; оно волшебным образом производит один боеприпас каждый раз, когда вы совершаете дальнобойную атаку, если только вы не перезаряжаете его вручную. Боеприпас, созданный оружием, исчезает в тот же миг после того, как он попадает или пролетает мимо по цели.

Щит отражения

Условие: мастер 6-го уровня

Предмет: Щит (требует настройки)

Существо получает + 1 к Классу Доспеха, при владении щитом.

Щит имеет 4 заряда. Держа его, владелец может использовать реакцию сразу после атаки ближнего боя, чтобы израсходовать 1 зарядов щита и оттолкнуть атакующего на растояние до 15 футов. Щит восстанавливает 1к4 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Копии магического предмета

Условия: Смотрите ниже

Используя эту эссенцию, вы можете создать копию конкретного магического предмета. Вы можете изучить эту эссенцию несколько раз.

Каждый раз, когда вы делаете это, выберите магический предмет из таблиц ниже, с которым вы будете работать.Кроме того, вы можете выбрать обычный магический предмет, за исключением зелий или свитков.

Если в названии таблицы указан уровень, то ваш Изобретатель должен быть как минимум указанного уровня, чтобы смочь выбирать предметы из этой таблицы. Таблица вам также покажет, требуется ли настройка на этот магический предмет. Описание каждого предмета вы сможете найти в «Руководстве Мастера», а также тип объекта, который нужен для его создания.

Копируемые предметы (2 уровень изобретателя)

Магический предмет	Настройка
Алхимический сосуд	Нет
Сумка хранения	Нет
Шапка подводного дыхания	Нет
Ночные очки	Нет
Веревка лазания	Нет
Камни послания	Нет
Волшебная палочка обнаружения магии	Нет
Волшебная палочка секретов	Нет

Копируемые предметы (6 уровень изобретателя)

Магический предмет	Настройка
Эльфийские сапоги	Нет
Плащ ската	Да
Очки очарования	Нет
Перчатки воровства	Да
Фонарь обнаружения	Нет
Свирель ужаса	Нет
Кольцо хождения по воде	Нет

Копируемые предметы (10 уровень изобретателя)

Магический предмет	Настройка
Сапоги ходьбы и прыжков	Да
Сапоги зимы	Да
Наручи стрельбы из лука	Да
Брошь защиты	Да
Плащ защиты	Да
Очки орлинного зрения	Да
Рукавицы силы огра	Да
Перчатки ловли снарядов	Да
Перчатки плавания и лазания	Да
Шапка маскировки	Да
Повязка интеллекта	Да
Шлем телепатии	Да
Медальон мыслей	Да
Медальон затягивающихся ран	Да
Свирель канализаци	Да
Колчан Элоны	Нет
Кольцо прыжков	Да
Кольцо защиты разума	Да
Туфли паука	Да
Крылатые сапоги	Да
Ожерелье адаптации	Да

Копируемые предметы (14 уровень изобретателя)

Магический предмет	Настройка
Амулет здоровья	Да
Пояс силы великана	Да
Сапоги левитаци	Да
Сапоги скорости	Да
Наручи защиты	Да
Плащ летучей мыши	Да
Оковы измерений	Нет
Камень зрения	Да
Рог взрыва	Нет
Кольцо свободных действий	Да
Кольцо защиты	Да
Кольцо тарана	Да

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Колдун

Думаешь, я свихнулся? Я думаю, по-настоящему свихнуться – это тянуть лямку простого смертного, когда знания и сила под рукой, чтобы получить их и править миром.

— Заррен, вестник Акамара

Молодой эльф в золотых одеждах, с псевдодраконом, свернувшимся у него на плече, тепло улыбается дворцовому стражу, вплетая магическое очарование в свои сладкие речи, чтобы подчинить его своей воле.

Когда в руках морщинистой старухи оживает пламя, она шепчет тайное имя своего демонического покровителя, вливая в заклинание зловещую магию.

Переведя взгляд с потрёпанного тома на необычное сочетание звёзд над головой, тифлинг с дикими глазами начинает мистический ритуал, который откроет проход в далёкий мир.

Колдуны — искатели знаний, что скрываются в ткани мультивселенной. Через договор, заключённый с таинственными существами сверхъестественной силы, колдуны открывают для себя магические эффекты, как едва уловимые, так и впечатляющие воображение. Колдуны подпитывают свои силы древними знаниями таких существ как феи, демоны, дьяволы, карги и чужеродные сущности Дальнего Предела.

Клятва и долг

Колдун заключает договор с потусторонней сущностью. Иногда отношения между колдуном и его покровителем похожи на отношения жреца и его божества, но сущности, выступающие в роли покровителей, вовсе не боги. Колдун может возглавить культ, посвящённый принцу демонов, архидьяволу или совершенно чужеродной сущности — созданиям, у которых обычно нет жрецов. Куда чаще их взаимоотношения похожи на отношения мастера и ученика. Знания колдуна и его сила растут по мере оказания услуг покровителю.

Магия, которой наделён колдун, может вносить незначительные изменения в его сущность (например, способность видеть в темноте или читать на любом языке), а также дарует возможность пользоваться мощными заклинаниями. В отличие от начитанных волшебников, колдуны могут дополнять магию некоторыми элементами рукопашного боя. Они хорошо себя чувствуют в лёгком доспехе, и знают, как пользоваться простым оружием.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Поиски тайн

Колдунами управляет ненасытная жажда знаний и власти, это вынуждает их заключать договоры и определяет их будущую жизнь.

Истории о колдунах, связавших себя с исчадиями, широко известны. Но не все покровители колдунов — демонические сущности. Иногда путешественник находит в дебрях леса красивую башню, встречает её хозяина или хозяйку — фею, и оказывается втянутым в договор, не получив должной информации. А иногда, углубившись в толстые тома книг с запрещёнными знаниями, ученик открывает свой ум — блестящий, но сумасшедший, реальности, находящейся за пределами материального мира в пустоте, в которой таятся чужеродные создания.

Как только договор заключён, жажда колдуна к знаниям и власти не может быть утолена обычной учёбой и исследованиями. Никто не заключает договор с могущественным покровителем без намерения использовать полученную силу.

Подавляющее большинство колдунов проводит свои дни в погоне за своими собственными целями. Как правило, это разного рода приключения. Кроме того, требования покровителей ведут колдунов навстречу приключениям.

Отношение покровителя

Любые отношения – это двусторонняя улица, но в случае колдунов и их покровителей совершенно не обязательно что обе стороны улицы будут иметь одинаковую ширину или один и тот же материал. Чувства которые колдун испытывает к своему покровителю, позитивные или отрицательные, могут быть взаимными или же наоборот два участника договора могут относится друг к другу с противоположными эмоциями

Когда вы определяете отношение вашего колдуна-персонаж к покровителю, также подумайте, как всё выглядит с точки зрения покровителя. Как ваш покровитель относится к вам? Ваш покровитель – друг и союзник или враг, который дает вам силу только потому что вы вынудили его заключить договор?

Отношение покровителя

кб	Отношение
1	Ваш покровитель направлял и помогал вашей семье в течение нескольких поколений и милостиво относится к вам.
2	Каждое взаимодействие с вашим капризным покровителем – это сюрприз, приятный или болезненный.
3	Ваш покровитель – дух давно умершего героя, который видит ваш договор как способ для него продолжать оказывать влияние на мир.
4	Ваш покровитель – суровый педант и относится к вам с уважением.
5	Ваш покровитель обманул вас при заключении договора и относился к вам как к рабу.
6	По большей части вам предоставлена свобода действий и покровитель не вмешивается в них. Иногда вы с ужасом думаете, что же будет, когда покровитель наконец проявится.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Специальные условия договора

Договор может варьироваться от свободного соглашения до официального контракта с длинными, подробными положениями и перечнями требований. Условия договора – то, что должен сделать колдун, чтобы получить милость покровителя – всегда продиктованы покровителем. Иногда эти условия включают в себя особое положение, которое может показаться странным или причудливым, но колдуны воспринимают эти условия так же серьезно, как и другие требования своих договоров.

Есть ли у вашего персонажа договор, который требует от вас изменить свое поведение необычным или, казалось бы, фривольным образом? Даже если ваш покровитель ещё не возложил на вас такую обязанность, это не значит, что это всё равно не может произойти.

Специальные условия

кб	Условие
1	Когда ваш покровитель обратится к вам, вы должны принять немедленные меры против конкретного врага своего покровителя.
2	Ваш договор проверяет вашу силу воли; вы должны воздерживаться от алкоголя и других опьяняющих веществ.
3	По крайней мере один раз в день вы должны написать или вырезать имя или символ своего покровителя на стене здания.
4	Иногда вы должны проводить причудливые ритуалы для поддержания своего договора.
5	Вы никогда не можете одевать один и тот же наряд дважды, так как ваш покровитель считает такую предсказуемость скучной.
6	Когда вы используете таинственные воззвания, вы должны произнести имя своего покровителя вслух или рискуете вызвать его недовольство.

Связывающий знак

У некоторых покровителей есть привычка и им частенько нравится каким-то образом маркировать колдунов. Связывающий знак даёт понять тем, кто знает о таких вещах, что индивид, о котором идет речь, служит покровителю. Колдун может воспользоваться таким знаком, чтобы подтвердить, что он связан договором, или, возможно, захочет скрывать его от лишних глаз (если это возможно), чтобы избежать трудностей, которые он может принести.

Если ваш договор колдуна обязывает вас иметь связывающий знак, как вы относитесь к его демонстрации, вероятно, зависит от характера ваших отношений с тем, кто дал вам это. Является ли знак источником гордости или чем-то, чего вы стыдитесь?

Связывающий знак

кб	Знак
1	Один из ваших глаз выглядит так же, как глаз вашего покровителя.
2	Каждый раз, когда вы просыпаетесь, маленькая родинка на вашем лице появляется в другом месте.
3	Вы проявляете симптомы болезни, но не страдаете от нее.
4	Ваш язык неестественного цвета.
5	У вас есть рудиментарный хвост.
6	Ваш нос светится в темноте.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Колдун

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний	Уровень ячеек	Известные воззвания
1	+2	Потусторонний покровитель, Магия договора	2	2	1	1	-
2	+2	Таинственные воззвания	2	3	2	1	2
3	+2	Предмет договора	2	4	2	2	2
4	+2	Увеличение характеристик	3	5	2	2	2
5	+3	-	3	6	2	3	3
6	+3	Умение покровителя	3	7	2	3	3
7	+3	-	3	8	2	4	4
8	+3	Увеличение характеристик	3	9	2	4	4
9	+4	-	3	10	2	5	5
10	+4	Умение покровителя	4	10	2	5	5
11	+4	Таинственный арканум (6 уровень)	4	11	3	5	5
12	+4	Увеличение характеристик	4	11	3	5	6
13	+5	Таинственный арканум (7 уровень)	4	12	3	5	6
14	+5	Умение покровителя	4	12	3	5	6
15	+5	Таинственный арканум (8 уровень)	4	13	3	5	7
16	+5	Увеличение характеристик	4	13	3	5	7
17	+6	Таинственный арканум (9 уровень)	4	14	4	5	7
18	+6	-	4	14	4	5	8
19	+6	Увеличение характеристик	4	15	4	5	8
20	+6	Таинственный мастер	4	15	4	5	8

Создание колдуна

Когда вы создаёте персонажа колдуна, потратьте немного времени и подумайте о том, каков будет ваш покровитель, и какие обязательства на вас накладывает договор с ним. Что привело вас к заключению договора, и как вы встретились с покровителем? Соблазнил ли вас дьявол, когда вы его вызывали, или же вы искали ритуал, который бы позволил вызвать древнего бога? Искали ли вы покровителя или покровитель сам нашёл и выбрал вас? Раздражают ли вас обязательства, возложенные договором, или же вы радостно служите в ожидании награды?

Посоветуйтесь со своим Мастером, чтобы определить, какую роль будет играть ваш договор во время приключений. Требования вашего покровителя могут втянуть вас в различные приключения, или же это будут небольшие услуги, которые персонаж выполняет между приключениями.

Какие отношения у вас с покровителем? Они дружественные, враждебные, сложные или же романтичные? Насколько важным вы являетесь для своего покровителя? Какую роль играете в его планах? Знаете ли вы других слуг своего покровителя? Как покровитель общается с вами? Если у вас есть фамильяр, он может неожиданно заговорить голосом покровителя. Некоторые колдуны находят послания от своих покровителей вырезанными на деревьях, среди листьев чайной заварки или в движении облаков — такие послания может увидеть только сам колдун. Другие колдуны разговаривают со своими покровителями во снах или видениях, или имеют дело только с посредниками.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать колдуна, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Харизмы должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Телосложения. Во-вторых, выберите предысторию «шарлатан». Втретьих, выберите заговоры леденящее прикосновение и мистический заряд, а также заклинания 1 уровня ведьмин снаряд и очарование личности.

Классовые умения

Колдуны обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень колдуна

Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень колдуна после первого

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи
Оружие: Простое оружие
Инструменты: Нет

Спасброски: Мудрость, Харизма
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Анализ, Запугивание, История, Магия, Обман, Природа, Религия

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) лёгкий арбалет и 20 болтов или б) любое простое оружие
- а) мешочек с компонентами или б) магическая фокусировка
- а) набор учёного или б) набор исследователя подземелий
- Кожаный доспех, любое простое оружие и два кинжала

Потусторонний покровитель

На 1 уровне вы заключаете сделку с потусторонним существом на ваш выбор: Архифея, Исчадие или Великий Древний. Подробности смотрите в конце описания класса. Ваш выбор определит умения, предоставляемые на 1, 6, 10 и 14 уровнях.

Магия договора

Исследования тайн и магия, дарованная покровителем, дают вам возможность использовать заклинания. Вы найдёте список заклинаний, доступных колдуну в этом разделе: заклинания колдуна.

Заговоры

Вы знаете два заговора на свой выбор из списка заклинаний колдуна. Вы узнаёте дополнительные заговоры колдуна на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Ячейки заклинаний

Таблица «Колдун» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний колдуна с 1-го по 5-й уровень у вас есть, а также уровень этих ячеек — все ваши ячейки заклинаний одного уровня. Для сотворения одного из заклинаний колдуна 1 уровня и выше вы должны потратить ячейку заклинаний. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите короткий или продолжительный отдых.

Например, если ваш персонаж 5 уровня, у вас есть две ячейки заклинаний 3 уровня. Чтобы использовать заклинание 1 уровня «Ведьмин снаряд» вы должны потратить одну из этих ячеек, и заклинание сработает как заклинание 3 уровня.

Известные заклинания первого и более высоких уровней

На 1 уровне вы знаете два заклинания 1 уровня по своему выбору из списка заклинаний колдуна.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания 1 уровня и выше. Уровень заклинания, которое вы выбрали, не должен превышать уровень ячеек, указанный в таблице для колдуна вашего уровня. Например, когда вы получите 6 уровень, вы изучите новое заклинание колдуна, которое может быть 1, 2 или 3 уровней.

Кроме того, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете выбрать одно из известных вам заклинаний колдуна и заменить его другим заклинанием из списка заклинаний колдуна, с уровнем, не превышающим уровень ячеек заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний колдун использует Харизму. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний колдуна, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать магическую фокусировку в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний колдуна.

Таинственные воззвания

В процессе изучения оккультных знаний вы раскопали таинственные воззвания: фрагменты запрещённых знаний, которые дарują магические способности.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

На 2 уровне вы получаете два воззвания на свой выбор. Смотрите список воззваний в конце описания этого класса. Получая новые уровни колдуна, вы получаете дополнительные воззвания на свой выбор, как показано в колонке «известные воззвания».

Кроме того, когда вы получаете новый уровень этого класса, вы можете выбрать одно известное вам воззвание и заменить его другим, которое вы способны выучить на этом уровне.

Предмет договора

На 3 уровне потусторонний покровитель дарует вам подарок за верную службу. Вы получаете одно из следующих умений на выбор:

Договор гримуара

Ваш покровитель дарует вам гримуар, который называется «Книга теней». Выберите 3 заговора из списков любых классов. Пока книга с вами, вы можете применять эти заговоры неограниченно. Они не учитываются при подсчёте максимального числа заговоров, которые вы можете знать, и считаются для вас заклинаниями колдуна.

Если вы теряете книгу, вам нужно провести ритуал длительностью в 1 час, чтобы получить новую от своего покровителя. Вы можете провести этот ритуал во время короткого или продолжительного отдыха. Предыдущая книга при этом уничтожается. Книга обращается в прах при вашей смерти.

Договор клинка

Вы можете действием создать оружие договора в своей пустой руке. Вы сами выбираете форму этого рукопашного оружия каждый раз, когда создаёте. Вы получаете владение этим оружием, пока используете его. Оружие считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета от немагических атак и урона.

Оружие договора исчезает, если оно в течении 1 минуты находится дальше 5 фт. от вас. Оно также исчезает, если вы используете это умение ещё раз, отзываете оружие (действие не требуется), или умираете. Вы можете трансформировать одно магическое оружие в своё оружие договора, проведя специальный ритуал, держа это оружие. Ритуал совершается 1 час, его можно провести во время короткого отдыха. Впоследствии вы можете отозвать оружие, помещая его между измерениями. Оно будет появляться в руке, когда вы будете в дальнейшем создавать оружие договора. Вы не можете сделать это с артефактом или разумным оружием. Оружие перестаёт быть оружием договора, когда вы умираете, выполняете часовой ритуал с другим оружием или когда вы исполните ритуал длиной в час для того, чтобы разорвать связь. Оружие материализуется у ваших ног, если в момент разрыва связи оно находилось между измерениями.

Договор цепи

Вы узнаёте заклинание поиск фамильяра и можете использовать его как ритуал. Это заклинание не учитывается при подсчёте числа заклинаний, которые вы можете знать.

Когда вы накладываете это заклинание, вы можете выбрать одну из обычных форм для вашего фамильяра, либо одну из особых форм: бес, квазит, псевдодракон или спрайт.

Кроме того, когда вы совершаете действие Атака, вы можете вместо одной своей атаки позволить атаковать один раз фамильяру. При этом он совершает свою атаку реакцией.

Договор талисмана (TCE)

Ваш покровитель даровал вам уникальный амулет, талисман, который может помогать как вам, так и тому, кто носит его, в минуту нужды. Когда носитель этого талисмана, проваливает проверку навыка, он может бросить к4 и прибавить выпавшее значение к проверке. Носитель можете это сделать количество раз, равное вашему Бонусу мастерства и восстанавливает все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Если вы теряете талисман, вы можете провести часовую церемонию для получения замены от своего покровителя. Церемония может быть проведения в течение короткого или продолжительного отдыха, после чего утерянный амулет уничтожается. Когда вы умираете, талисман обращается в пепел.

Сверхъестественная универсальность (TCE)

Начиная с 4-го уровня, каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе, и вам предоставляется «Увеличение Характеристик», вы можете совершить одно из следующих действий, представляющих изменение направленности в ваших оккультных исследованиях:

- Замените один заговор, который вы узнали от умения «Магия договора», другим заговором из списка заклинаний Колдуна.
- Замените дар, полученный вами от умения «Предмет Договора», на один из других даров предлагаемых этим умением.
- Если у вас 12 уровень или выше, замените одно заклинание от вашей умения «Таинственный Арканум» другим заклинанием Колдуна того же уровня.

Если это изменение делает вас непригодным для любого из ваших Таинственных Воззваний, вы незамедлительно должны заменить его, выбрав то Воззвание, для которого вы подходите.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Таинственный арканум

На 11 уровне ваш покровитель дарует вам магический секрет, называемый арканумом. Выберите одно заклинание 6 уровня из списка заклинаний колдуна в качестве арканума.

Вы можете сотворить это заклинание, не используя ячейку заклинаний. Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы сделать это ещё раз.

На следующих уровнях вы получаете новые заклинания, которые можно применить таким образом — одно 7 уровня на 13 уровне, одно 8 уровня на 15 уровне и одно 9 уровня на 17 уровне. После окончания продолжительного отдыха вы восстанавливаете все потраченные использования арканумов.

Таинственный мастер

На 20 уровне вы можете обратиться к внутреннему резерву мистической силы, умоляя при этом покровителя восстановить потраченные ячейки заклинаний. Вам надо потратить 1 минуту, умоляя покровителя, чтобы восстановить все использованные ячейки заклинаний, дарованные умением Магия договора. Вы должны закончить продолжительный отдых, чтобы применить это умение вновь.

Потусторонние покровители

Существа, выступающие покровителями колдунов, являются могущественными обитателями других планов существования. Не боги, но почти равные богам в своих силах. Разные покровители предоставляют колдунам доступ к разным силам и воззваниям, и ожидают определённых услуг взамен. Некоторые покровители коллекционируют колдунов, раздавая мистические знания относительно свободно, или похваляются возможностью подчинять смертных своей воле. Другие покровители даруют свои силы неохотно, и могут заключить договор лишь с одним колдуном. Колдуны, служащие общему покровителю, могут относиться друг к другу как к союзникам, родственникам или соперникам.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Архифея (PHB)

Ваш покровитель это лорд или леди фей. Существо из легенд, хранящее секреты, забытые ещё до возникновения смертных рас. Мотивы, движущие такими сущностями, непостижимы, причудливы, и могут диктоваться стремлением к величайшим магическим познаниям или вековыми обидами. Сущности такого рода включают Морозного Принца, Королеву Воздуха и Тьмы — правительницу Сумеречного Двора, Титанию из Летнего Двора, её супруга Оберона — Зелёного Лорда, Хирсама — Принца Дураков и древних карг.

Расширенный список заклинаний

Архифея позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Дополнительные заклинания Архифеи

Уровень заклинания	Заклинания
1	Огонь фей, усыпление
2	Воображаемая сила, умиротворение
3	Мерцание, рост растений
4	Высшая невидимость, подчинение зверя
5	Подчинение личности, притворство

Фейская внешность

умение Архифеи 1-го уровня

Ваш покровитель дарует вам возможность демонстрировать притягательную и пугающую фейскую внешность. Вы действием можете заставить всех существ в 10-футовом кубе с центром на вас совершить спасбросок Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна. Все существа, провалившие спасбросок, становятся до конца вашего следующего хода очарованными или напуганными вами (на ваш выбор).

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

Туманное исчезновение

умение Архифеи 6-го уровня

Получив урон, вы можете раствориться облачком тумана. Если вы получили урон, вы можете реакцией стать невидимым и телепортироваться на расстоянии до 60 фт. в видимое вами свободное пространство. Вы остаётесь невидимым до начала своего следующего хода, или пока не используете атаку или заклинание. Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

Чарующая защита

умение Архифеи 10-го уровня

Ваш покровитель обучает вас, как обращать воздействующую на разум магию ваших врагов против них самих. Вы получаете иммунитет к состоянию очарованности, и если другое существо пытается очаровать вас, вы можете реакцией попытаться повернуть очарование против его создателя. Это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна, иначе оно станет очаровано вами на 1 минуту, или пока не получит любой урон.

Тёмное исступление

умение Архифеи 14-го уровня

Вы можете погружать существ в иллюзорное пространство. Выберите действием видимое вами существо в пределах 60 фт. от себя. Оно должно совершить спасбросок Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна. В случае провала оно очаровано или напугано вами (на ваш выбор) на протяжении 1 минуты, или пока вы не потеряете концентрацию (как если бы концентрировались на заклинании). Эффект завершается преждевременно, если существо получает любой урон. Покуда иллюзия длится, существо считает, что оно потерялось в туманном пространстве, образ которого выбираете вы. Существо может видеть и слышать только себя, вас и иллюзию.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Исчадие (PHB)

Вы заключили договор с исчадием из нижних планов бытия, сущностью, обладающей злыми устремлениями, даже если сами вы не разделяете их. Эти сущности жаждут осквернения и разрушения всего сущего, особенно вас самих. Исчадия настолько мощные, чтоб заключить договор, включают демонических повелителей, таких как Демогоргон, Оркус, Фраз'Урб-луу и Бафомет; архидьяволов, таких как Асмодей, Диспатер, Мефистофель и Белиал; наиболее могущественных исчадий преисподней и балоров; ультролотов и других повелителей юголотов.

Расширенный список заклинаний

Исчадие позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Дополнительные заклинания исчадия

Уровень заклинания	Заклинания
1	Огненные ладони, приказ
2	Глухота/слепота, палящий луч
3	Зловонное облако, огненный шар
4	Огненная стена, огненный щит
5	Небесный огонь, святилище

Благословение темнейшего

умение Исчадия 1-го уровня

Когда вы опускаете хиты враждебного существа до 0, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы + ваш уровень колдуна (минимум 1).

Удача темнейшего

умение Исчадия 6-го уровня

Вы можете воззвать к своему покровителю, чтобы изменить судьбу в свою пользу. Когда вы совершаете проверку характеристики или спасбросок, вы можете использовать это умение, чтобы добавить к10 к броску. Вы можете так сделать после основного броска, но до того, как его эффект вступит в силу.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Устойчивость исчадия

умение Исчадия 10-го уровня

Вы можете выбрать один вид урона, когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Вы получаете сопротивление этому виду урона, пока вы не выберете другой вид урона при помощи этого умения. Урон от магического или серебряного оружия игнорирует это сопротивление.

Бросок сквозь ад

умение Исчадия 14-го уровня

Когда вы попадаете по существу атакой, вы можете использовать это умение, чтобы мгновенно переместить цель сквозь нижние планы. Существо исчезает и несётся через кошмарный ландшафт.

В конце вашего следующего хода цель возвращается в пространство, которое занимало, или ближайшее свободное пространство. Если цель — не исчадие, она получает урон психической энергией 10к10 от испытанных жутких ощущений.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания продолжительного отдыха.

This is unofficial Fan[illegible] permitted [illegible] Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used [illegible] property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Великий древний (PHB)

Ваш покровитель — таинственная сущность, природа которой совершенно чужда ткани реальности. Он может прийти из Дальнего Предела, пространства за пределами реальности, или это может быть один из древних богов, известных только в легендах. Его мотивы непонятны смертным, и его знания настолько великие и древние, что даже величайшие библиотеки меркнут в сравнении с имеющимися у него секретами. Великий Древний может не знать о вашем существовании или быть полностью равнодушным к вам, но секреты, которые вы узнали, позволяют черпать магию из этого источника.

Сущностями этого типа могут быть Гонадар, зовущийся «Тот Кто Таится», Тариздун «Скованный Бог», Дендар «Ночной Змей», Заргон «Возвращающийся», Великий Ктулху, и прочие непостижимые создания.

Расширенный список заклинаний

Великий Древний позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Дополнительные заклинания Великого Древнего

Уровень заклинания	Заклинания
1	Диссонирующий шёпот, жуткий смех Таши
2	Воображаемая сила, обнаружение мыслей
3	Подсматривание, послание
4	Подчинение зверя, эвардовы чёрные щупальца
5	Подчинение личности, телекинез

Пробуждённый разум

умение Великого Древнего 1-го уровня

Ваше чуждое знание даёт вам возможность касаться разума других существ. Вы можете общаться телепатически с любым существом, которое видите в пределах 30 фт. от себя. Вам не нужно знать общий с существом язык для того, чтобы оно понимало ваши телепатические высказывания, но существо должно быть в состоянии понимать как минимум один язык.

Энтропическая опека

умение Великого Древнего 6-го уровня

Вы научитесь магически опекать себя от атак и использовать неудачную вражескую атаку на пользу себе. Если существо совершает бросок атаки по вам, вы можете реакцией создать помеху для этого броска. Если атака промахнётся по вам, ваш следующий бросок атаки по этому существу совершается с преимуществом, если вы совершите его до конца своего следующего хода. Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Ментальный щит

умение Великого Древнего 10-го уровня

Ваши мысли не могут быть прочитаны телепатически или иными средствами, если вы не пожелаете обратного. Вы также получаете сопротивление к урону психической энергией, и каждый раз, когда существо причиняет вам урон психической энергией, это существо получает такое же количество урона, что и вы.

Создать раба

умение Великого Древнего 14-го уровня

Вы получаете способность инфицировать разум гуманоидов чужеродной магией своего покровителя. Вы можете действием коснуться недееспособного гуманоида. Это существо становится очарованным вами до тех пора, пока на него не будет сотворено заклинание снятие проклятья, либо пока оно не перестанет быть очарованным, либо пока вы не используете это умение ещё раз. Вы можете общаться телепатически с очарованным существом, пока вы оба находитесь на одном плане существования.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Бессмертные (SCAG)

Смерть не властна более над вашим покровителем, который открыл секреты вечной жизни, хотя такая сила, как и всякая другая, имеет свою цену. Для Бессмертных, бывших когда-то смертными, целые жизни проходят, как времена года, а бесконечная смена дней и ночей для них лишь ровное мерцание свечи. Они хранят секреты веков жизни и смерти.

Векна, Лорд Руки и Глаза; ужасный Йуз; королева-лич Воль; Бессмертный Двор Аэринала; Влаакит, королева-лич гитъянки; бессмертный волшебник Фистанданталус все они Бессмертные сущности.

В Королевствах, Бессмертные покровители включают в себя Ларлоха, Теневого Короля, легендарного владыку Гробницы Варлока, и Гильгеама, Бога-Короля Унтера.

Расширенный список заклинаний

Бессмертный позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Дополнительные заклинания Бессмертного

Уровень заклинания	Заклинания
1	Псевдожизнь, Луч болезни
2	Глухота/слепота, Тишина
3	Притворная смерть, Разговор с мертвыми
4	Аура жизни, Защита от смерти
5	Заражение, Знание легенд

Среди мёртвых

умение Бессмертного 1-го уровня

Вы изучаете заговор «Уход за умирающим», который считается для вас заговором колдуна. Также, вы получаете преимущество на спасброски против любых болезней.

В добавок, нежити сложно вредить вам. Если нежить целится непосредственно в вас атакой или вредоносным заклятием, это существо должно пройти спасбросок Мудрости против Сл ваших заклинаний (нежить не обязана проходить такой спасбросок при включении вас в зону поражения заклятия, например, во взрыв огненного шара).

При провале Спасброска, существо должно выбрать новую цель, отличную от вас, или совсем провалить заклятие, если подходящих целей нет. При успехе спасброска, это существо иммунно к этому эффекту на 24 часа. Нежить также получает такой же иммунитет, если вы целитесь в неё атакой или вредоносным заклятием.

Отринув смерть

умение Бессмертного 6-го уровня

Вы можете получить жизненную силу, когда обманываете смерть сами или помогаете кому-то другому сделать это. Вы можете восстановить 1к8 + модификатор Телосложения (минимум 1) очков жизни, когда преуспеваете в Спасброске против смерти или стабилизируете существо используя «Уход за умирающим».

Воспользовавшись этим умением, вы сможете использовать её снова лишь после оканчания продолжительного отдыха.

Бессмертная природа

умение Бессмертного 10-го уровня

Вы можете задерживать дыхание на неопределённо долгий срок, вас не мучает жажда или голод и вам не нужно спать, хотя вам всё ещё необходимо отдыхать, чтобы снизить усталость и получить пользу от короткого или проддолжительного отдыха.

В добавок, вы медленнее стареете. За каждые 10 лет, которые проходят, ваше тело стареет лишь на 1 год, и вы иммунны к магическому старению.

Нерушимая жизнь

умение Бессмертного 14-го уровня

Вас посвящают в некоторые настоящие секреты Бессмертных. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить очки жизни равные 1к8 + ваш уровень колдуна. Вдобавок, если вы приставите отрубленную часть тела на место, когда используете эту черту, она прирастёт на место.

Воспользовавшись этой чертой, вы сможете использовать её снова лишь после короткого или длительного отдыха.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Ведьмовской клинок (XGE)

Вы заключили свой договор с таинственной сущностью из Царства теней – силой, которая проявляется в разумном магическом оружии, сотворённом из тени. Могущественный меч Чёрный клинок [Blackrazor] – самый примечательный из этого оружия, которое на протяжении веков распространялось по мультивселенной. Теневая сила, лежащая в основе этого оружия, может предложить силу колдунам, которые заключают с ними договор. Некоторые колдуны ведьмовского клинка создают своё оружие, которое подражает тому, что создано в Царства теней. Другие отказываются от такого оружия, чтобы использовать тёмную магию из этого плана в своих заклинаниях.

Поскольку, как известно, Королева Воронов выковала первое из этих оружий, многие мудрецы предполагают, что она и сила едины, и что оружие вместе с колдунами ведьмовского клинка – это инструменты, которые она использует для манипулирования событиями на Материальном плане в своих, непостижимых целях.

Расширенный список заклинаний

Ведьмовской клинок позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Дополнительные заклинания ведьмовского клинка

Уровень заклинания	Заклинания
1	Щит, гневная кара
2	Размытый образ, клеймящая кара
3	Мерцание, стихийное оружие
4	Воображаемый убийца, оглушающая кара
5	Изгоняющая кара, конус холода

Проклятие Ведьмовского клинка

умение Ведьмовского улинка 1-го уровня

Вы получаете возможность наложить на кого-то жестокое проклятие. В качестве бонусного действия выберите одно существо, которое вы можете увидеть в пределах 30 футов от себя. Цель получает проклятье на 1 минуту. Проклятие заканчивается раньше, если цель умирает, если вы умираете или вы недееспособны. Пока проклятие не закончится, вы получите следующие преимущества:

- Вы получаете бонус к повреждениям против проклятой цели. Бонус равен вашему бонусу мастерства.
- Любой бросок атаки, который вы делаете против проклятой цели, является критическим попаданием при результате 19 или 20 на к20.
- Если проклятая цель умирает, вы восстанавливаете количество хитов, равное вашему уровню колдуна + ваш модификатор Харизмы (минимум 1 хит).
-

Вы не сможете использовать эту умение еще раз, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Проклятый воитель

умение Ведьмовского улинка 1-го уровня

Вы проходите необходимую подготовку, чтобы быть эффективнее в бою. Вы получаете навык владения со средними доспехами, щитами и воинским оружием.

Влияние вашего покровителя также позволяет мистически направлять вашу волю через оружие. Всякий раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете коснуться одного оружия, которым вы владеете, и у которого нет свойства «двуручное». Когда вы атакуете этим оружием, вы можете использовать для бросков атаки и урона свой модификатор Харизмы вместо модификатора Силы или Ловкости. Это умение действует до тех пор, пока вы не закончите продолжительный отдых. Если вы позже заключаете Договор клинка, это умение распространяется на любое оружие договора, которое вы вызываете этим умение, независимо от типа оружия.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Проклятый спектр

умение Ведьмовского улинка 6-го уровня

Вы можете проклинать душу человека, которого вы убиваете, временно обязывая его служить вам. Когда вы убиваете гуманоида, вы можете заставить его дух подняться из своего тела в качестве спектра, характеристики которого находятся в Бестиарии. Когда появляется спектр, он получает временные хиты, равные половине уровня вашего колдуна. Пройдите проверку инициативы для спектра, который получает свой собственный ход. Он подчиняется вашим словесным командам, а также получает специальный бонус к своим броскам атаки, равный вашему модификатору Харизмы (минимум +0).

Спектр продолжает вам служить до конца вашего следующего продолжительного отдыха, после чего он уходит в загробную жизнь.

После сковывания спектра этим умением, вы не сможете снова использовать это умение, пока не закончите продолжительный отдых.

Проклятый доспех

умение Ведьмовского улинка 10-го уровня

Ваше проклятие становится более мощным. Если цель, проклятая вашим Проклятием ведьмовского клинка, попадает по вам броском атаки, вы можете использовать свою реакцию, чтобы бросить к6. При результате 4 или выше, атака промахивается по вам, независимо от броска проклятого существа.

Мастер проклятий

умение Ведьмовского улинка 14-го уровня

Вы можете перенести Проклятие ведьмовского клинка с убитого существа на другое существо. Когда существо, проклятое Проклятием ведьмовского клинка, умирает, вы можете переместить проклятие на другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя, если вы не недееспособны. Когда вы перемещаете проклятие таким образом, вы не восстанавливаете хиты от смерти ранее проклятого существа.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Небожитель (XGE)

Ваш покровитель – могущественное существо с Верхних Планов. Вы связаны с древним эмпирем, соларом, ки-ринонм, единорогом или другим существом, которое находится в планах вечного блаженства. Ваш договор с этим существом позволяет вам ощутить малейшие колебания священного света, который освещает мультивселенную.

Присоединение к такой силе может привести к изменениям в вашем поведении и убеждениях. Вы можете пробудить в себе желание уничтожить нежить, победить исчадий и защитить невинных. Время от времени ваше сердце также может быть наполнено стремлением к небесному царству вашего покровителя и желанием бродить по этому раю до конца ваших дней. Но вы знаете, что сейчас ваша миссия среди смертных, и что ваш договор обязывает вас принести свет в темные уголки мира.

Расширенный список заклинаний

Небожитель позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Дополнительные заклинания небожителя

Уровень заклинания	Заклинания
1	Лечение ран, направленный снаряд
2	Пылающий шар, малое восстановление
3	Дневной свет, возрождение
4	Страж веры, огненная стена
5	Небесный огонь, высшее восстановление

Дополнительные заговоры

умение Небожителя 1-го уровня

Вы узнаёте заговоры «Свет» и «Священное пламя». Для вас они считаются заговорами колдуна, но они не учитываются при подсчете известных вам заговоров.

Лечащий свет

умение Небожителя 1-го уровня

Вы получаете способность направлять небесную энергию для лечения ран. У вас есть пул кубиков к6, который вы тратите, чтобы подпитывать это лечение. Количество кубиков равно 1 + уровень вашего колдуна.

В качестве бонусного действия вы можете вылечить одно существо, которое вы можете видеть в 60 футах от вас, потратив несколько кубиков. Максимальное количество кубиков, которые вы можете потратить единовременно, равно вашему модификатору Харизмы (минимум 1 кубик). Бросьте кубики, которые вы тратите, сложите их значения и восстанавливайте количество хитов, равное сумме.

Вы восстанавливаете все потраченные кубики, когда вы закончите продолжительный отдых.

Сияющая душа

умение Небожителя 6-го уровня

Ваша связь с Небожителем позволяет вам служить проводником для сияющей энергии. Вы получаете сопротивление урону излучение, и когда вы сотворяете заклинание, которое наносит урон излучением или огнём, вы можете добавить модификатор Харизмы к одному броску урона излучением или огнём против одной из целей этого заклинания.

Небесное сопротивление

умение Небожителя 10-го уровня

Вы получаете временные хиты, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Эти временные хиты, равны вашему уровню колдуна + ваш модификатор Харизмы. Кроме того, в конце отдыха, выбирайте до пяти существ, которых вы можете видеть. Эти существа получают временные хиты, равные половине вашего уровня колдуна + ваш модификатор Харизмы.

Жгучее возмездие

умение Небожителя 14-го уровня

Сияющая энергия, которую вы используете, позволяет вам противостоять смерти. Когда вам нужно сделать спасбросок от смерти в начале вашего хода, вы можете вместо этого подняться на ноги со взрывом сияющей энергии. Вы восстанавливаете хиты, равные половине вашего максимального значения хитов, после чего – можете встать, если захотите. Каждое существо по вашему выбору, находящееся в пределах 30 футов от вас, получает урон излучением, равный 2к8 + ваш модификатор Харизмы и ослеплено до конца текущего хода.

После использования этой особенности вы не сможете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гений (ТСЕ)

Вы заключили договор с одним из самых редких видов Гениев - Благородным гением.

Подобные существа правят просторами Стихийных Планов, а также обладают влиянием на младших гениев и стихийных существ. У Благородных гениев разные мотивации, однако каждый из них высокомерен и обладает силой, которая может соперничать с мощью младших богов. Они с радостью готовы подыграть смертным, которые желают связать себя узами служения с Гениями, охотно вступая в соглашения ради расширения своего влияния на мультивселенную.

Вы сами выбираете разновидность своего покровителя или определяете ее броском по таблице ниже. Каждый конкретный Гений связан с одной конкретной стихией, как и указано в таблице.

Виды Гениев

к4	Вид	Стихия
1	Дао	Земля
2	Джинн	Воздух
3	Ифрит	Огонь
4	Марид	Вода

Сосуд Гения

умение Гения 1-го уровня

Ваш покровитель дарует вам магический сосуд, который содержит частичку силы Гения. Этот сосуд Маленького размера, который также является магической фокусировкой для заклинаний Колдуна. Вы можете сами решить, что это за объект, или же сделать выбор с помощью таблицы «Сосуд Гения».

Сосуд Гения

к6	Сосуд
1	Масляная лампа
2	Урна
3	Кольцо с отделением
4	Закупоренная бутылка
5	Статуэтка с пустотой внутри
6	Изысканный фонарь

Расширенный список заклинаний

Ваш покровитель Гений позволяет вам выбирать заклинания из расширенного списка в тот момент, когда вы изучаете заклинания Колдуна. Таблица «Расширенный список заклинаний Гениев» ниже показывает заклинания Гениев, которые добавляются в список заклинаний Колдуна, а также заклинания различных разновидностей Гениев, которые связаны с вашим покровителем: Дао, Джинн, Ифрит и Марид, они тоже добавляются в общий список доступных заклинаний Колдуна.

Расширенный список заклинаний Гениев

Круг заклинания	Заклинания Гениев	Заклинания Дао	Заклинания Джинов	Заклинания Ифритов	Заклинания Маридов
1	Обнаружение добра и зла	Убежище	Волна грома	Огненные ладони	Туманное облако
2	Воображаемая сила	Шипы	Порыв ветра	Палящий луч	Размытый образ
3	Сотворение пищи и воды	Слияние с камнем	Стена ветров	Огненный шар	Метель
4	Воображаемый убийца	Изменение формы камня	Высшая невидимость	Огненный щит	Власть над водами
5	Сотворение	Каменная стена	Притворство	Небесный огонь	Конус холода
9	Исполнение желаний	—	—	—	—

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Когда вы прикасаетесь к Сосуду Гения, вы можете использовать его следующими способами:

Передышка на дне бутылки. Действием вы можете магически исчезнуть и войти в Сосуд, который остается в том месте, где вы его оставили. Внутренности Сосуда — это межпространственное измерение в форме цилиндра с радиусом в 20 футов, 20 футов высотой и уапоминает ваш Сосуд. Интерьер обставлен удобными подушками, низкими столами, а также в нем поддерживается комфортная температура.

Пока вы находитесь внутри, вы можете слышать все, что происходит вокруг Сосуда, как если бы вы были на его месте. Вы можете оставаться в Сосуде количество часов, равное удвоенному значению вашего бонуса мастерства.

Вы можете покинуть Сосуд раньше этого срока, если используете бонусное действие, если вы умрете или если Сосуд будет уничтожен. Если вы покидаете Сосуд, вы оказываетесь в свободном незанятом пространстве неподалеку от Сосуда. Любые предметы, принесенные внутрь Сосуда, остаются в нем до тех пор, пока они не будут вынесены оттуда или если Сосуд не будет уничтожен. В таком случае любой объект, находящийся внутри Сосуда, появляется невредимым в незанятом пространстве рядом с Сосудом. Войдя в Сосуд, вы не сможете войти в него повторно пока не окончите продолжительны отдых.

Гнев Гения. Один раз в течение каждого из ваших ходов, когда вы попадаете броском атаки, вы можете нанести дополнительный урон по цели, равный вашему бонусу мастерства.

Тип этого урона определяется выбранной вами разновидностью Гения: дробящий (Дао), звук (Джинн), огонь (Ифрит), холод (Марид).

КД Сосуда Гения равен Сложности ваших заклинаний. Его Хиты равны вашему уровню Колдуна + ваш бонус мастерства. Сосуд также иммунен к психическому урону и урону ядом.

Если Сосуд будет уничтожен или вы потеряете его, вы можете провести часовую церемонию, чтобы получить замену от покровителя. Эта церемония может быть проведена как часть короткого или продолжительного отдыха. По ее окончании предыдущий Сосуд уничтожается, если он до сих пор существует.Этот сосуд уничтожается в языках стихийной силы, когда вы умираете.

Стихийный дар

умение Гения 6-го уровня

Вы начинаете перенимать отличительные черты вашего покровителя. Вы получаете сопротивление к типу урона, который соответствует разновидности вашего покровителя: дробящему (Дао), звуку (Джинн), огню (Ифрит), холоду (Марид).

Дополнительно, бонусным действием вы можете даровать себе скорость полета, равную 30 футам. Она длится 10 минут, и в это время вы можете парить. Вы можете использовать бонусное действие подобным образом количество раз, равное вашему бонусу мастерства.

Вы восстанавливаете все потраченные применения особенности после окончания продолжительного отдыха.

Спасительный сосуд

умение Гения 10-го уровня

Когда вы попадаете в Сосуд Гения при помощи особенности Передышка на дне бутылки, вы можете выбрать до пяти согласных существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов. Выбранные вами существа переносятся в Сосуд вместе с вами.

Бонусным действием вы можете высвободить любое количество существ из Сосуда. Все покидают Сосуд в том случае, если вы покинете его или Сосуд будет уничтожен.

Дополнительно кто угодно (включая вас), оставаясь в Сосуде минимум 10 минут, получает все преимущества короткого отдыха.

Также кто угодно может добавить ваш бонус мастерства к количеству восстанавливаемых хитов, если кто-то тратит Кости хитов во время этого короткого отдыха.

Ограниченное желание

умение Гения 14-го уровня

Вы получаете возможность умоляете своего покровителя, чтобы тот исполнил ваше небольшое желание. Действием вы можете проговорить ваше желание в Сосуд Гения, попросив эффект одного из заклинаний, которые не превышают 6-го круга и имеющее Действие временем сотворения. Это заклинание может быть из списка заклинаний любого класса. Вам также не требуются материальные компоненты этого заклинания, включая и дорогостоящие. Заклинание фактически воспроизводит эффект как часть действия.

Использовав эту способность, вы больше не сможете применить ее повторно до конца 1к4 продолжительных отдыхов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Бездонный (TCE)

Вы заключили договор с пучиной. Океаническая сущность, Элементаль с Плана Воды или другое потустороннее создание морей теперь позволяет вам черпать свою морскую мощь. Он просто использует вас, чтобы узнать о земных царствах, или он хочет, чтобы вы открыли космические шлюзы и затопили мир?

Возможно, вы родились в культе поклонников, почитающих Бездонного и его отпрысков. Или потерпели кораблекрушение и чуть было не утонули, когда хватка вашего покровителя даровала вам возможность жить. Какой бы ни была причина вашего договора, море и его неизведанные глубины взывают к вам.

Существа из глубин, которые могли бы наделить колдуна этой силой, включают кракенов, древних водных элементалей, богоподобные галлюцинации, приснившиеся Куо-Тоа, полубогов мерфолков и шабаш морских ведьм.

Расширенный Список Заклинаний

Глубинный позволяет вам выбирать заклинания из расширенного списка, когда вы узнаете заклинания колдуна. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Дополнительные Заклинания Бездонного

Уровень Заклинаний	Заклинания
1	Сотворение или уничтожение воды, Волна грома
2	Порыв ветра, Тишина
3	Молния, Метель
4	Власть над водами, Призыв духа стихии (только водяного)
5	Длань Бигби (появляется как щупальце), Конус холода

Щупальце из глубин

умение Бездонного 1-го уровня

Вы можете магически призвать призрачное щупальце, атакующее ваших врагам. Бонусным действием вы создаете 10-футовое щупальце в месте, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас. Щупальце существует 1 минуту или пока вы не призовете новое с помощью этой способности.

Когда вы создаете щупальце, вы можете совершить заклинательную атаку ближнего боя по одному существу в 10 футах от него. При попадании цель получает 1к8 урона холодом, а ее скорость уменьшается на 10 футов до начала вашего следующего хода. Когда вы достигнете 10-го уровня в этом классе, урон увеличивается до 2к8.

Бонусным действием в свой ход вы можете переместить щупальце на расстояние 30 футов и повторить атаку.

Вы можете вызывать щупальце количество раз, равное вашему Бонусу мастерства, вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Дар моря

умение Бездонного 1-го уровня

Вы получаете скорость плавания 40 футов, а также вы научились дышать под водой.

Океаническая душа

умение Бездонного 6-го уровня

Теперь в глубинах вы чувствуете себя как дома. Вы получаете сопротивление урону холодом. Кроме того, когда вы полностью погружены, любое существо, которое также полностью погружено, может понимать вашу речь, и вы можете понять его.

Защитный изгиб

умение Бездонного 6-го уровня

Ваше «Щупальце из глубин» может защищать вас и других, возникая между вами и причиняя вред противникам. Когда вы или существо, которое вы видите, получает урон, находясь в пределах 10 футов от щупальца, вы можете использовать свою реакцию, чтобы выбрать одно из этих существ и уменьшить получаемый им урон на 1к8. Когда вы достигнете 10-го уровня в этом классе, урон, уменьшаемы щупальцем, увеличивается до 2к8.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Опутывающие щупальца

умение Бездонного 10-го уровня

Вы узнаете заклинание «Эвардовы черные щупальца». Для вас оно считается заклинанием колдуна, и не учитывается в общем количестве известных вам заклинаний. Вы можете наложить его один раз без использования ячейки заклинания, и вы восстановите способность сделать вновь, когда закончите продолжительный отдых.

Всякий раз, когда вы произносите это заклинание, магия вашего покровителя поддерживает вас, даруя вам количество временных хитов, равное вашему уровню колдуна. Кроме того, урон не может нарушить вашу концентрацию на этом заклинании.

Бездонное Погружение

умение Бездонного 14-го уровня

Вы можете магическим образом открыть временные пути к водоёмам. Действием вы можете телепортировать себя и до пяти других согласных существ, которых вы можете на расстоянии 30 футов от вас. Вы исчезаете в вихре из щупалец, а затем появляетесь на расстоянии до 1 мили в водоеме, который вы видели (размером с пруд или больше), или на расстоянии 30 футов от него, каждый из вас появляется в свободном пространстве на расстоянии 30 футов друг от друга.

Использовав эту способность, вы больше не сможете ее применить до окончания продолжительного отдыха.

Таинственные воззвания

Если таинственное воззвание имеет требования, вы должны выполнить их, чтобы познать его. Вы можете узнать воззвание сразу же, как только выполните все необходимые требования. Указанный в требованиях уровень относится к уровню колдуна, а не персонажа.

Аспект луны

Требование: умение Договор гримуара

Вам больше не нужно спать и вас невозможно усыпить любым способом. Чтобы получить преимущества продолжительного отдыха, вы можете потратить все 8 часов на легкую деятельность, например, прочитать свою Книгу Теней и постоять на страже.

Безжалостное проклятие

Требование: 7 уровень Колдуна, заклинание сглаз [hex] или способность колдуна к проклятию

Ваше проклятие создает временную связь между вами и вашей целью. В качестве бонусного действия вы можете магически телепортироваться на расстояние до 30 футов, в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от цели, проклятой вашим заклинанием сглаз [hex] или вашим умением колдуна, таким как Проклятие Ведьмовского клинка или Знак дурного предзнаменования. Чтобы телепортироваться таким образом, вы должны иметь возможность видеть проклятую цель.

Безумное проклятие

Требование: 5 уровень Колдуна, заклинание сглаз [hex] или способность колдуна к проклятию

В качестве бонусного действия вы вызываете психическое возмущение вокруг цели, проклятого вашим заклинанием сглаз[hex] или вашим умением колдуна, таким как Проклятие Ведьмовского клинка или Знак дурного предзнаменования. Когда вы это делаете, вы наносите психический урон проклятой цели и каждому существу по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от цели. Психический урон равен вашему модификатору Харизмы (минимум 1 урон). Чтобы использовать этот воззвание, вы должны иметь возможность видеть проклятую цель, и она должна находиться в пределах 30 футов от вас.

Бессмертный Раб (TCE)

Требование: 7 уровень Колдуна

Вы можете использовать заклинание «Восставший труп», без затраты ячейки заклинания. Как только вы это сделаете, вы не сможете сотворить его подобным образом снова, пока не закончите продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Ведьмачий взор
Требование: 15 уровень Колдуна

Вы можете видеть истинный облик всех перевёртышей и существ, скрытых магией школы Иллюзия или Преобразование, и находящихся в вашей линии обзора, и при этом в пределах 30 футов от вас.

Вор пяти судеб
Вы можете один раз сотворить заклинание порча, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

Восходящий шаг
Требование: 9 уровень Колдуна

Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание левитация, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

Глаза хранителя рун
Вы можете читать любые письмена.

Глас цепного мастера
Требование: умение Договор цепи

Вы можете телепатически общаться со своим фамильяром и воспринимать всё чувствами фамильяра, пока вы находитесь на одном и том же плане существования. Кроме того, когда вы воспринимаете чувствами фамильяра, вы можете говорить через него своим собственным голосом, даже если фамильяр не способен говорить.

Гробница Левистуса
Требование: 5 уровень Колдуна

Если вы получаете урон, то в качестве реакции, вы можете покрыть себя льдом, который тает в конце вашего следующего хода. Вы получаете 10 временных хитов за уровень колдуна, которые принимают как можно больше урона, на который вы сделали реакцию. Сразу же после получения урона вы получаете уязвимость к урону огнём, ваша скорость уменьшается до 0, а вы недееспособны. Эти эффекты и любые оставшиеся временные хиты пропадают, когда тает лёд.

Использовав это воззвание, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Дар вечноживых
Требование: умение Договор цепи

Всякий раз, когда вы восстанавливаете хиты и ваш фамильяр находится на расстоянии 100 футов от вас, все кубики, брошенные для восстановления хитов, для вас имеют максимальное значение.

Дар глубин
Требование: 5 уровень Колдуна

Вы можете дышать под водой, и вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы.

Вы также можете один раз сотворить «Подводное дыхание», не расходуя ячейку заклинаний. Вы восстанавливаете это умение, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Дар защитников (TCE)
Требование: 9 уровень Колдуна, Договор гримуара

В вашей «Книге Теней» появляется новая страница. С вашего разрешения существо может потратить Действие, чтобы записать свое имя на странице. Страница может содержать на себе количество имен, равное вашему Бонусу мастерства.

Каждый раз, когда хиты существа, чьё имя записано на этой странице, опускаются до 0, оно магическим образом не умирает, вместо этого его хиты опускаются до 1. Как только эта способность сработала, она не может сработать ни на ком другом, пока вы не окончите продолжительный отдых.

Действием вы можете магическим образом удалить имя со страницы, просто коснувшись его.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Дар Мастера Цепи (ТСЕ)

Требование: Договор цепей

Когда вы используете заклинание «Поиск фамильяра», вы наделяете призванное существо частичкой своей потусторонней силы, даруя ему следующие преимущества:

- Фамильяр получает либо скорость полета, либо скорость плавания (на ваш выбор), равную 40 футам.
- Бонусным действием вы можете приказать фамильяру совершить Действие Атака.
- Атаки оружием фамильяра считаются магическими в случаях, когда требуется преодолеть иммунитет или сопротивление для не магических атак.
- Если фамильяр заставляет цель совершить Спасбросок, то цель проходит Испытание против вашей Сл.
- Когда фамильяр получает урон, вы можете использовать свою реакцию, чтобы даровать ему сопротивление против этого типа урона.

Доспех теней

Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание доспехи мага, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

Дьявольский взгляд

Вы можете нормально видеть в темноте, как магической, так и немагической, на расстоянии 120 футов.

Жаждущий клинок

Требование: 5 уровень Колдуна, умение Договор клинка

Вы можете атаковать своим оружием договора два раза вместо одного, когда в свой ход используете действие Атака.

Животная речь

Вы можете неограниченно накладывать заклинание разговор с животными, не тратя ячейки заклинаний.

Завораживающий шёпот

Требование: 7 уровень Колдуна

Вы можете один раз сотворить заклинание принуждение, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

Защита талисмана (ТСЕ)

Требование: 7 уровень Колдуна, Договор талисмана

Когда носитель вашего талисмана проваливает Спасбросок, он может бросить к4 и добавить результат к броску, потенциально превращая спасение в успех. Носитель можете это сделать количество раз, равное вашему Бонусу мастерства и восстанавливает все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Знак дурного предзнаменования

Требование: 5 уровень Колдуна

Вы можете один раз сотворить заклинание проклятие, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

Книга древних секретов

Требование: умение Договор гримуара

Теперь вы можете вписывать магические ритуалы в свою Книгу Теней. Выберите два заклинания 1 уровня с ключевым словом «ритуал» из списков заклинаний любых классов. Эти заклинания появляются в книге и не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете знать. Держа Книгу Теней в руке, вы можете творить выбранные заклинания как ритуалы. Вы не можете творить заклинания иначе как ритуалом, если вы не узнали их иным способом. Вы также можете творить известные заклинания колдуна как ритуалы, если у них есть ключевое слово «ритуал».

Во время приключений вы можете добавлять другие ритуальные заклинания в свою Книгу Теней.

Когда вы найдёте такое заклинание, вы можете добавить его в книгу, если уровень заклинания не превышает половину вашего уровня колдуна (округляя в большую сторону) и если вы можете потратить время на переписывание заклинания.

За каждый уровень заклинания время переписывания занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет, которые должны быть потрачены на редкие чернила, необходимые для записи.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Книжник из Дали (TCE)

Требование: 5 уровень Колдуна, Договор гримуара

В вашей «Книге Теней» появляется новая страница. С вашего разрешения существо может потратить Действие, чтобы записать свое имя на странице. Страница может содержать на себе количество имен, равное вашему Бонусу мастерства.

Вы можете использовать заклинание «Послание» на цель, имя которой указано на этой странице. При этом вы не тратите ячейку заклинаний и вам не нужны материальные компоненты. Чтобы отправить послание, вам нужно записать его на странице. Цель слышит ваше послание в своей голове, если она отвечает, то ответное послание появляется на странице, а не в вашем разуме. Написанные на странице сообщения исчезают спустя 1 минуту.

Действием вы можете магическим образом удалить имя со страницы, просто коснувшись его.

Копье Летаргии

Требование: заговор Мистический заряд

Один раз в каждом из ваших ходов, когда вы попадаете по существу «Мистическим зарядом», вы можете до конца вашего следующего хода уменьшить его скорость на 10 футов.

Маска многих лиц

Вы можете неограниченно накладывать заклинание маскировка, не тратя ячейки заклинаний.

Мастер бесчисленных обликов

Требование: 15 уровень Колдуна

Вы можете неограниченно накладывать заклинание смена обличья, не тратя ячейки заклинаний.

Мистическая кара

Требование: 5 уровень Колдуна, умение Договор клинка

Один раз за ход, когда вы атакуете существо своим оружием договора, вы можете потратить ячейку заклинаний колдуна, чтобы нанести дополнительные 1к8 урона цели, плюс еще 1к8 за каждый уровень ячейки заклинания, также вы можете сбить с ног цель, если она Огромного или меньшего размера.

Мистическое копьё

Требование: заговор Мистический заряд

Когда вы накладываете мистический заряд, его дистанция равна 300 футам.

Могильный шёпот

Требование: 9 уровень Колдуна

Вы можете неограниченно накладывать заклинание разговор с мёртвыми, не тратя ячейки заклинаний.

Мощь исчадия

Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание псевдожизнь как заклинание 1 уровня, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

Мучительный взрыв

Требование: заговор Мистический заряд

Когда вы накладываете мистический заряд, добавьте модификатор Харизмы к урону, причиняемому при попадании.

Обманчивое влияние

Вы получаете владение навыками Обман и Убеждение.

Один среди теней

Требование: 5 уровень Колдуна

Когда вы находитесь в области тусклого света или в темноте, вы можете действием стать невидимым, пока вы не переместитесь или не используете действие или реакцию.

Отталкивающий заряд

Требование: заговор Мистический заряд

Если вы попадаете по существу мистическим зарядом, вы можете толкнуть его на 10 футов прочь от себя по прямой линии.

Плащ мух

Требование: 5 уровень Колдуна

В качестве бонусного действия вы можете окружить себя волшебной аурой, которая выглядит как множество мух. Аура распространяется на 5 футов от вас во всех направлениях, но не через полное укрытие. Этот эффект длится до тех пор, пока вы не станете недееспособны или не отмените его в качестве бонусного действия.

Аура дает вам преимущество на проверки Харизмы (Запугивание), но даёт помеху на все другие проверки Харизмы. Любое другое существо, которое начинает свой ход в ауре, получает урон ядом, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 0 урона). Использовав это воззвание, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Побег обманщика
Требование: 7 уровень Колдуна

Вы можете один раз наложить на себя «Свободу перемещения», не тратя ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете это умение, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Порицание талисмана (ТСЕ)
Требование: Договор талисмана

Когда по носителю вашего талисмана попадают атакой, которую вы видите в пределах 30 футов от вас, вы можете использовать свою реакцию, чтобы нанести психический урон атакующему, равный вашему Бонусу мастерства, и отбросить его на 10 футов от носителя талисмана.

Потусторонний прыжок
Требование: 9 уровень Колдуна

Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание прыжок, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

Потусторонний разум (ТСЕ)
Вы получаете преимущество на Спасбросок Телосложения для поддержания концентрации на вашем заклинании.

Призрачный взор
Требование: 7 уровень Колдуна

В качестве действия вы получаете возможность видеть сквозь твердые объекты в радиусе 30 футов. В этом диапазоне у вас есть тёмное зрение, если у вас его ещё нет. Это особое зрение длится 1 минуту или до тех пор, пока ваша концентрация не закончится (как если бы вы концентрировались на заклинании).

За это время вы воспринимаете объекты как призрачные, прозрачные изображения. Использовав это воззвание, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Пьющий жизнь
Требование: 12 уровень Колдуна, умение Договор клинка

Когда вы попадаете по существу оружием договора, это существо получает дополнительный урон некротической энергией, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

Саван теней
Требование: 15 уровень Колдуна

Вы можете неограниченно накладывать заклинание «Невидимость», не тратя ячейки заклинаний.

Связь с талисманом (ТСЕ)
Требование: 12 уровень Колдуна, Договор талисмана

Пока кто-то другой носит ваш талисман, вы можете Действием телепортироваться в ближайшее к нему незанятое пространство, при условии, что вы оба находитесь на одном плане существования. Владелец вашего талисмана может сделать то же самое, используя свое Действие для телепортации к вам. Телепортация может быть использована количество раз, равное вашему Бонусу мастерства, и все израсходованные использования восстанавливаются, когда вы оканчиваете продолжительный отдых.

Скульптор плоти
Требование: 7 уровень Колдуна

Вы можете один раз сотворить заклинание превращение, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

Слуги хаоса
Требование: 9 уровень Колдуна

Вы можете один раз сотворить заклинание призыв элементаля, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

Таинственный взгляд
Вы можете неограниченно накладывать заклинание обнаружение магии, не тратя ячейки заклинаний.

Трясина разума
Требование: 5 уровень Колдуна

Вы можете один раз сотворить заклинание замедление, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

Туманные видения
Вы можете неограниченно накладывать заклинание безмолвный образ, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

Ужасающее слово
Требование: 7 уровень Колдуна

Вы можете один раз сотворить заклинание смятение, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Улучшенное оружие договора

Требование: умение Договор клинка

Вы можете использовать любое оружие, призванное с помощью умения Договор клинка, в качестве своей заклинательной фокусировки колдуна.

Кроме того, это оружие получает +1 бонус к атакам и броскам урона, если это не волшебное оружие, которое уже имеет бонус к этим броскам.

Наконец, призванное оружие может быть коротким луком, длинным луком, легким арбалетом или тяжёлым арбалетом.

Цепи Карцери

Требование: 15 уровень, умение Договор цепи

Вы можете неограниченно накладывать заклинание удержание чудовища, если цель — исчадие, небожитель или элементаль. При этом вы не тратите ячейки заклинаний и материальные компоненты. Вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем снова сможете использовать это заклинание против этого же существа.

Хватка Хадара

Требование: заговор Мистический заряд

Один раз в каждом из ваших ходов, когда вы попадаете по существу Мистическим зарядом, вы можете переместить это существо по прямой линии на 10 футов ближе к вам.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Монах

Не принимай мое молчание за принятие твоих злодеяний. Пока ты угрожал и хвастался, я придумал, как сломать тебе шею голыми руками четырьмя разными способами.

— Эмбер, великий мастер цветов

Её кулаки превратились в марево, отражая обрушившийся град стрел. Полуэльфийка перескочила баррикаду и бросилась в плотные ряды хобгоблинов. Кружась среди них, она раздавала удары во все стороны, расшвыривая противников, пока не осталась единственной, стоящей на ногах.

Глубоко вздохнув, покрытый татуировками человек принял боевую стойку. Когда первый из атакующих орков приблизился к нему, он выдохнул, и поток огня, с рёвом вырвавшись из его рта, поглотил противника.

Двигаясь бесшумно, как сама ночь, одетый во всё чёрное полурослик вступил в пятно тени под аркой, и мгновенно появился из другой чернильной тени на балконе, на расстоянии броска камня. Он медленно высвободил клинок из укутанных тканью ножен, и сквозь открытое окно взглянул на деспотичного принца, столь уязвимого во сне.

Вне зависимости от выбранной дисциплины, всех монахов объединяет одно — возможность управлять энергией, текущей в их телах. Вне зависимости от того, проявляется ли она выдающимися боевыми способностями, или чуть заметным усилением защиты и скорости, эта энергия влияет на всё, что делает монах.

Монахи идут по пути противоречий. Они изучаютсвое искусство, как волшебники, и, как волшебники, они не носят доспехов и обычно отказываются от оружия. Но они смертельно опасные бойцы, их способности стоят наравне с яростным варваром или отлично подготовленным воином. Монахи принимают это кажущееся противоречие, так как оно является основой всего монашеского обучения. Изучая себя, можно узнать многое об окружающем мире.

Концентрация монаха на внутреннем мастерстве ведет многих к отстраненности от общества, концентрации на личном опыте, а не на том, что где-то случилось. Монахи, ищущие приключений – очень редкий тип и так редкого типа персонажей, они выносят свое самосовершенствование за стены монастыря в большой мир.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Магия Ци

Монахи тщательно изучают магическую энергию, которая в большинстве монастырских традиций именуется ци. Эта энергия является составляющей частью магии, пронизывающей мультивселенную, а точнее, той её частью, которая протекает сквозь тела живущих. Монахи научились управлять энергией, протекающей сквозь их тела, повышая физические способности и нанося атаки, способные препятствовать течению ци в телах противников. Используя эту энергию, монахи наделяют удары своих голых рук и ног неестественной силой и скоростью. С приобретаемым опытом их боевые тренировки и тренировки владением ци дают им всё больше власти над собственными телами и над телами врагов.

Монастырь

Монах обучается в монастыре, готовясь к аскетичной жизни. Многие из тех, кто приходит в монастырь, живут там до конца своих дней, за исключением лишь искателей приключений и остальных, у кого есть причина уйти. Для них монастырь может послужить укрытием между походами по миру или источником поддержки во время нужды.

Какого типа твой монастырь и где он расположен? Развило ли тебя его посещение необычным или характерным образом?

Монастыри

к6	Монастырь
1	Твой монастырь вырезан в горной гряде и нависает над опасной горной дорогой
2	Твой монастырь находится высоко на ветвях громадного дерева в Стране Фей.
3	Твой монастырь был основан облачным гигантом давным-давно и находится внутри облачного замка,куда можно попасть только прилетев.
4	Твой монастырь построен рядом с вулканической системой горячих источников, гейзеров и серных озер. К вам регулярно заходили торговцы эйзеры.
5	Твой монастырь основан гномами и представляет собой подземный лабиринт туннелей и комнат.
6	Твой монастырь был вырезан из айсберга в заледенелых окраинах мира.

Тренировки и аскеза

Маленькие огороженные монастыри разбросаны по мирам D&D. Это крошечные убежища, позволяющие укрыться от потока повседневной жизни, где само время, кажется, замирает. Живущие тут монахи ищут путь к личному совершенству через созерцание и утомительные тренировки. Многие попадают в монастырь детьми, отправленные туда, если родителям не хватало еды прокормить их, если родители умерли, или в знак благодарности за оказанную монахами помощь.

Некоторые монахи живут обособленно от окружающих, оградившись от всего способного препятствовать их духовному росту. Другие дали обет изоляции, появляясь лишь в качестве шпионов или убийц, действуя по приказу своих лидеров, благородных покровителей или иных, смертных или божественных сил.

Однако большинство монахов не избегают своих соседей и часто посещают ближайшие городки и посёлки, обменивая свои услуги на еду и другие товары. Будучи универсальными воителями, монахи нередко оказываются защитниками соседей от чудовищ или захватчиков.

Для монаха становление искателем приключений означает конец упорядоченной жизни в коммуне. Это может быть трудным шагом, и монахи принимают такое решение нелегко. Те же, кто покинул свой монастырь, относятся к этому шагу очень серьёзно, воспринимая свои странствия как испытание своего физического и духовного развития. Как правило, монахи мало заботятся о материальных богатствах, и ими движет желание достичь большего, чем просто убить чудовище и завладеть его сокровищами.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Знак монастыря

Даже при монашеском образе жизни, для которого характерно воздержание от материализма и личного имущества, символизм играет важную роль в самоопределении ордена. Некоторые монашеские ордена относятся к определенным существам с особым уважением либо потому что существо связано с историей ордена, либо потому что служит примером качества, которое монахи высоко ценят.

Если у вашего монастыря есть особый знак, вы можете носить изображение существа на неприметном месте одежды в качестве идентификатора. Или, возможно, у знака вашего ордена нет физической формы, но он выражается жестом или позой, которую вы принимаете, и другие монахи могут опознать это как знак.

Знак монастыря

кб	Знак
1	**Обезьяна**. Быстрые рефлексы и способность путешествовать по верхушкам деревьев две причины, покоторым ваш орден восхищается обезьяной.
2	**Дракочерепаха**. Монахи вашего прибрежного монастыря почитают дракочерепаху, декламируют древние молитвы и подносят гирлянды цветов, чтобы почтить этого живого духа моря.
3	**Ки-рин**. Ваш монастырь видит главную цель в наблюдении за землями Кирина и их защите.
4	**Медвесова**. Монахи вашего монастыря почитают семейство медвесов, с которым монастырь сосуществует в течение уже многих поколений.
5	**Гидра**. Ваш орден выделяет гидру за способность производить несколько атак одновременно.
6	**Дракон**. Дракон когда-то гнездился в вашем монастыре. Его влияние еще чувствуется, хотя прошло много времени.

Мастер

Во время вашего обучения, вы скорее всего находились под руководство мастера, который передавал вам заповеди ордена. Ваш мастер ответственен за формирование вашего понимания боевых искусств и вашего отношения к миру. Каким человеком был ваш мастер, и как ваши с ним взаимоотношения повлияли на вас?

Мастер

кб	Мастер
1	Ваш мастер был тираном, которого вы должны были победить в бою один на один, чтобы закончить обучение.
2	Ваш мастер был добрым и учил вас преследовать мирные цели.
3	Ваш мастер безжалостно заставлял вас превосходить себя. Вы чуть не потеряли глаз во время одной особенно жестокой тренировки.
4	Ваш мастер казался добросердечным, пока тренировал вас, но в конце концов предал монастырь.
5	Ваш мастер был холодным и отдаленным. Вы подозреваете, что вы двое можете быть как-то связаны.
6	Ваш мастер был добр, щедр и никогда не критиковал вас. Тем не менее вам кажется, что вам так и не удалось полностью оправдать его ожиданий

This is unofficial fan content created under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Монах

Уровень	Бонус мастерства	Боевые искусства	Очки ци	Скорость без доспехов	Умения
1	+2	1к4	-	-	Защита без доспехов, Боевые искусства
2	+2	1к4	2	+10 фт	Движение без доспехов, Ци
3	+2	1к4	3	+10 фт	Монастырская традиция, Отражение снарядов
4	+2	1к4	4	+10 фт	Медленное падение, Увеличение характеристик
5	+3	1к6	5	+10 фт	Дополнительная атака, Ошеломляющий удар
6	+3	1к6	6	+15 фт	Умение монастырской традиции, Энергетические удары
7	+3	1к6	7	+15 фт	Спокойствие разума, Увёртливость
8	+3	1к6	8	+15 фт	Увеличение характеристик
9	+4	1к6	9	+15 фт	Улучшенное движение без доспехов
10	+4	1к6	10	+20 фт	Чистота тела
11	+4	1к8	11	+20 фт	Умение монастырской традиции
12	+4	1к8	12	+20 фт	Увеличение характеристик
13	+5	1к8	13	+20 фт	Язык солнца и луны
14	+5	1к8	14	+25 фт	Алмазная душа
15	+5	1к8	15	+25 фт	Безвременное тело
16	+5	1к8	16	+25 фт	Увеличение характеристик
17	+6	1к10	17	+25 фт	Умение монастырской традиции
18	+6	1к10	18	+30 фт	Пустое тело
19	+6	1к10	19	+30 фт	Увеличение характеристик
20	+6	1к10	20	+30 фт	Совершенство

Создание монаха

Когда вы создаёте персонажа монаха, подумайте о своей связи с монастырём, в котором вы получили свои навыки и провели годы становления. Были ли вы сиротой или ребёнком, оставленным на пороге монастыря? Ваши родители отдали вас в монастырь в благодарность за услуги, оказанные монахами? Вы начали этот замкнутый образ жизни, чтобы скрыться от преступлений, что вы совершили? Или вы выбрали монашескую жизнь для себя сами?

Подумайте, почему вы оставили монастырь. Быть может, глава вашего монастыря выбрал вас для особо важной миссии за пределами обители? Возможно, вы были изгнаны, потом что нарушили правила сообщества. Вы уходите с опаской, или были рады уйти? Есть то, что вы надеетесь достичь вне монастыря? Хотите ли вы вернуться домой?

В результате строгой организации жизни монашеской общины и дисциплины, необходимой для использования ци, мировоззрение монахов почти всегда законное.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать монаха, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Ловкости должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Мудрости. Во-вторых, выберите предысторию «отшельник».

Классовые умения

Монахи обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень монаха
Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень монаха после первого

Владение

Доспехи: нет
Оружие: Простое оружие, короткие мечи
Инструменты: Выберите один вид инструмента ремесленников либо музыкального инструмента

Спасброски: Сила, Ловкость
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Акробатика, Атлетика, История, Проницательность, Религия, Скрытность

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) короткий меч или б) любое простое оружие
- а) набор исследователя подземелий или б) набор путешественника
- 10 дротиков

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Защита без доспехов

Начиная с 1 уровня, если вы не носите ни доспех, ни щит, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости.

Боевые искусства

На 1 уровне ваше знание боевых искусств позволяет вам эффективно использовать в бою безоружные удары и оружие монахов — короткие мечи, а также любое простое оружие, не имеющее свойств «двуручное» и «тяжёлое».

Если вы безоружны или используете только монашеское оружие, и не носите ни доспехов, ни щита, вы получаете следующие преимущества:

Вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атак и урона ваших безоружных ударов и атак монашеским оружием.

Вы можете использовать к4 вместо обычной кости урона ваших безоружных ударов или атак монашеским оружием. Эта кость увеличивается с вашим уровнем, как показано в колонке «боевые искусства».

Если в свой ход вы используете действие Атака для безоружной атаки, или атаки монашеским оружием, вы можете совершить ещё одну безоружную атаку бонусным действием. Например, если вы совершили действие Атака и атаковали боевым посохом, вы можете совершить бонусным действием безоружную атаку, при условии, что в этом ходу вы ещё не совершали бонусное действие.

Некоторые монастыри используют особые виды монашеского оружия. Например, вы можете использовать дубинку в виде двух деревянных брусков, соединённых короткой цепью (такое оружие называется нунчаками), или серп с более коротким и прямым лезвием (называется камой). Как бы ни называлось ваше монашеское оружие, вы используете характеристики, соответствующие этому оружию.

Ци

Начиная со 2 уровня ваши тренировки позволяют вам управлять мистической энергией ци. Ваш доступ к этой энергии выражается количеством очков ци. Ваш уровень монаха определяет это количество, согласно колонке «очки ци». Вы можете использовать эти очки чтобы активировать различные умения ци. Вначале вам известны следующие три умения: Поступь ветра, Терпеливая оборона и Шквал ударов. С повышением уровня в этом классе вы выучите новые умения ци.

Все потраченные очки ци восполняются по окончании короткого или продолжительного отдыха. Вы должны потратить как минимум 30 минут на медитацию для их восстановления. Некоторые из ваших умений ци требуют от цели спасброска, позволяющего избежать эффекта. Сл такого спасброска определяется следующим образом:

Сл спасброска ци = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Поступь ветра

Вы можете потратить 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Отход или Рывок. В этот ход дальность ваших прыжков удваивается.

Терпеливая оборона

Вы тратите 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Уклонение.

Шквал ударов

Сразу же после того, как вы в свой ход совершили действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить бонусным действием две безоружные атаки.

Движение без доспехов

Начиная со 2 уровня ваша скорость увеличивается на 10 фт., если вы не носите доспехов и щит. Этот бонус увеличивается с ростом вашего уровня, как показано в таблице.

На 9 уровне вы получаете возможность в свой ход перемещаться по вертикальным поверхностям и по поверхности жидкости, не падая во время движения.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Специфическое оружие (ТСЕ)

Начиная со 2-го уровня, вы тренируетесь использовать различные виды оружия в качестве монашеского оружия, а не только простое оружие ближнего боя и короткие мечи. Каждый раз, когда вы оканчиваете короткий или продолжительный отдых, вы можете коснуться одного оружия, направить в него свою ци, после чего это оружие считается для вас монашеским оружием, пока вы не воспользуетесь этой способностью снова.

Выбранное оружие должно соответствовать следующим критериям:

- Оружие должно быть простым или воинским.
- Вы должны иметь владение этим оружием.
- У оружия не должно быть следующих свойств: тяжелое или особое.

Атака усиленная ци (ТСЕ)

С 3-го уровня, если вы частью действия в свой ход тратите 1 очко ци или больше, вы можете бонусным действием совершить одну безоружную атаку или атаку монашеским оружием в этом ходу.

Монастырская традиция

При достижении 3 уровня вы выбираете монастырскую традицию, которой следуете: Путь открытой ладони, Путь тени, или Путь четырёх стихий. Все они описаны далее. Выбранная традиция обеспечивает вам дополнительные умения на 3, 6, 11 и 17 уровнях.

Отражение снарядов

Начиная с 3 уровня вы можете реакцией отразить или поймать снаряд, если по вам попали атакой дальнобойным оружием. Если вы делаете это, урон снижается на 1к10 + модификатор Ловкости + уровень монаха.

Если вы снизили урон до 0, вы можете поймать снаряд в случае, если он достаточно мал, чтоб держать его одной рукой, и одна из ваших рук свободна. Если вы поймали снаряд с помощью этого умения, вы можете потратить одно очко ци, чтобы частью реакции совершить дальнобойную атаку пойманным оружием или боеприпасом с дистанцией 20/60 фт. Вы совершаете эту атаку с владением, вне зависимости от владения данным оружием, и этот снаряд считается для данной атаки монашеским оружием.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Медленное падение

Начиная с 4 уровня, если вы упали, вы можете реакцией уменьшить урон от падения на значение, равное вашему уровню монаха, умноженному на пять.

Ускоренное исцеление (ТСЕ)

Начиная с 4-го уровня, Действием, вы можете потратить 2 очка ци и совершить бросок кости боевых искусств. Вы восстанавливаете хиты, равные выпавшему значению на кости боевых искусств + ваш бонус мастерства.

Концентрация на цели (ТСЕ)

С 5-го уровня, когда вы промахиваетесь броском атаки, вы можете потратить от 1 до 3 очков Ци, чтобы увеличить результат броска атаки на 2 за каждое затраченное очков Ци, что потенциально может обратить промах в попадание.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Ошеломляющий удар

Начиная с 5 уровня вы можете взаимодействовать с энергией ци, текущей в теле вашего противника. Если вы попали по другому существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести ошеломляющий удар. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе она станет ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Энергетические удары

Начиная с 6 уровня ваши безоружные удары считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

Увёртливость

На 7 уровне ваше инстинктивное проворство позволяет вам уклоняться от эффектов, направленных на определённую область, вроде дыхания синего дракона или заклинания огненный шар. Если вы попадаете под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете урона при успешном спасброске и получаете только половину урона при проваленном.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Спокойствие разума

Начиная с 7 уровня вы можете действием окончить один из действующих на вас эффектов, делающих вас очарованным или испуганным.

Чистота тела

На 10 уровне ваше мастерство ци даёт вам иммунитет к болезням и яду.

Язык солнца и луны

Начиная с 13 уровня вы понимаете, как взаимодействовать с энергией ци в чужом разуме, и теперь вы понимаете речь на любом языке. Кроме того, все существа, способные понимать хотя бы один язык, понимают то, что вы сказали.

Алмазная душа

Начиная с 14 уровня ваше мастерство ци предоставляет вам владение всеми спасбросками. Кроме того, если вы провалили спасбросок, вы можете повторить его, потратив 1 очко ци, и должны использовать второй результат.

Безвременное тело

На 15 уровне ваша ци поддерживает вас, и ваше тело больше не подвержено признакам старения. Вы не можете быть состарены магически. Впрочем, вы всё ещё можете умереть от старости. Кроме того, вам больше не требуется еда и вода.

Пустое тело

Начиная с 18 уровня вы можете действием потратить 4 очка ци, чтобы стать невидимым на 1 минуту. В течение этого времени вы получаете сопротивление всем видам урона кроме урона силовым полем.

Кроме того, вы можете потратить 8 очков ци, чтобы использовать заклинание проекция в астрал без применения материальных компонентов. Вы не можете перемещать кого-либо вместе с собой.

Совершенство

На 20 уровне, если при броске инициативы у вас нет очков ци, вы получаете 4 таких очка.

Монастырские традиции

В монастырях мультивселенной следуют трём основным традициям. Большинство монастырей следуют какой-то одной традиции, но в некоторых почитают все три, и обучают монахов согласно их способностям и желаниям. Все три традиции основываются на одних и тех же базовых техниках. Различия проявляются при более глубоком изучении. Поэтому монах должен выбрать ту или иную традицию только по достижении 3 уровня.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Путь открытой ладони (PHB)

Монахи, избравшие этот путь, являются непревзойдёнными мастерами боевых искусств, вне зависимости от того, вооружены ли они. Они изучают техники, позволяющие толкать и опрокидывать противника, а также лечить себя, манипулируя энергией ци. Используемые ими медитации позволяют защититься от получаемого вреда.

Техники открытой ладони

умение Пути открытой ладони 3-го уровня

Вы получаете возможность манипулировать вражеской энергией ци, направляя свою собственную. Если вы попадаете по существу одной из атак, дарованных Шквалом ударов, вы можете наложить на цель один из следующих эффектов:

- Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она сбивается с ног.
- Цель должна совершить спасбросок Силы. В случае провала вы можете толкнуть её от себя на расстояние до 15 фт.
- Цель не может совершать реакции до конца вашего следующего хода.

Исцеление тела

умение Пути открытой ладони 6-го уровня

Вы получаете способность лечить себя. Вы можете действием восстановить количество хитов, равное вашему утроенному уровню монаха. Вы должны завершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать это умение снова.

Умиротворение

умение Пути открытой ладони 11-го уровня

Вы можете совершить специальную медитацию, окружающую вас аурой мира. В конце продолжительного отдыха вы получаете эффект заклинания убежище, длящийся до начала вашего следующего продолжительного отдыха (эффект может окончиться ранее, согласно описанию заклинания). Сл спасброска от заклинания равна 8 + модификатор Мудрости + бонус мастерства.

Дрожащая ладонь

умение Пути открытой ладони 17-го уровня

Вы получаете возможность создавать смертельные колебания в чужом теле. Если вы попадёте по существу безоружным ударом, вы можете потратить 3 очка ци, чтобы создать неуловимые колебания в его теле, которые длятся в течение количества суток, равного вашему уровню монаха. Колебания безвредны, пока вы не остановите их действием. Для того чтобы остановить их, цель должна находится на одном плане существования с вами. При этом существо должно совершить спасбросок Телосложения. В случае успеха цель получает урон некротической энергией 10к10, а в случае провала её хиты опускаются до 0. Вы можете держать одновременно только одно существо под действием Дрожащей ладони. Вы можете решить закончить колебания без вреда, не тратя действие.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путь тени (PHB)

Монахи, следующие по Пути тени, ценят хитрость и уловки. Эти монахи, которых называют ниндзями или теневыми танцорами, служат шпионами и наёмными убийцами. Иногда члены такого монастыря, являясь одной семьёй, образуют кланы и хранят в тайне своё искусство и цели. Другие монастыри больше похожи на гильдии воров, предоставляя свои услуги знати, богатым купцам, и всем, кто может заплатить. Вне зависимости от методов, руководители этих монастырей ожидают беспрекословного подчинения от своих учеников.

Техника тени

умение Пути тени 3-го уровня

Вы можете использовать свою ци, чтобы дублировать эффекты некоторых заклинаний. Вы можете действием использовать 2 очка ци, чтобы сотворить бесследное передвижение, тёмное зрение, тишину или тьму, не тратя материальные компоненты. Кроме того, вы получаете заговор малая иллюзия, если вы ещё не знаете его.

Шаг тени

умение Пути тени 6-го уровня

Вы получаете возможность шагнуть из одной тени в другую. Если вы находитесь в темноте или пространстве с тусклым освещением, вы можете бонусным действием телепортироваться на 60 фт. в другое тусклое или тёмное пространство, которое видите. Свою первую рукопашную атаку до конца текущего хода вы совершите с преимуществом.

Плащ теней

умение Пути тени 11-го уровня

Вы узнаёте, как становиться единым с тенью. Когда вы находитесь в области с тусклом освещением или в темноте, вы можете действием стать невидимым. Вы остаётесь невидимыми до тех пор, пока не нападёте, не сотворите заклинание, или не окажетесь в области яркого света.

Оппортунист

умение Пути тени 17-го уровня

Вы узнаёте, как использовать мгновенное отвлечение цели, по которой попала атака. Если по существу в радиусе 5 фт. от вас попала атака, совершенная другим существом, но не вами, вы можете реакцией совершить по нему рукопашную атаку.

Путь четырёх стихий (PHB)

Вы следуете монастырской традиции, учащей управлять четырьмя стихиями. Сфокусировав свою ци, вы можете настроиться на силы мироздания и подчинить четыре стихии своей воле, используя их как продолжение собственного тела. Некоторые члены этой традиции связывают себя с одним элементом, другие же соединяют их. Многие монахи этой традиции покрывают свои тела татуировками, отражающими их энергию ци. Обычно это извивающиеся драконы, но встречаются также фениксы, рыбы, растения, горы и пенящиеся волны.

Адепт стихий

умение Пути четырех стихий 3-го уровня

Вы изучаете практики, позволяющие управлять четырьмя стихиями. Эти практики требуют использования очков ци.

Вы знаете практику Родство со стихией и ещё одну на свой выбор. Все практики описаны ниже. Вы изучите дополнительные практики на 6, 11 и 17 уровнях.

Каждый раз, когда вы изучаете новую практику, вы можете также заменить одну из ранее изученных практик другой, на свой выбор.

Накладывание стихийных заклинаний. Некоторые стихийные практики позволяют вам накладывать заклинания. При использовании этих заклинаний вы используете их обычное время накладывания и прочие правила, но вам не нужны материальные компоненты.

При достижении 5 уровня в этом классе вы можете тратить очки ци для усиления заклинаний, полученных благодаря стихийным практикам, если эти заклинания увеличивают свою эффективность с уровнем, как, например, огненные ладони. Уровень заклинания увеличивается на 1 за каждое потраченное очко ци. Например, если вы — монах 5 уровня, и используете Испепеляющий удар для накладывания заклинания огненные ладони, вы можете потратить 3 очка ци, чтобы создать его как заклинание 2 уровня (базовая стоимость использования этой практики 2 очка ци, плюс ещё 1).

Максимальное количество очков ци, которое может быть потрачено на одно заклинание, определяется вашим уровнем монаха и указано в таблице. Оно включает как базовую стоимость, так и дополнительно потраченные очки ци.

Заклинания и очки ци

Уровень монаха	Максимальное количество ци на заклинание
5-9	3
9-12	4
13-16	5
17-20	6

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Стихийные практики

Все практики представлены в алфавитном порядке. Если практика требует определённого уровня, вы должны достигнуть этого уровня монаха, чтоб изучить её.

Водяной кнут. Вы можете действием потратить 2 очка ци и создать водяной кнут, сбивающий существ с ног. Существо, которое вы видите, и которое находится в пределах 30 фт. от вас, должно совершить спасбросок Ловкости. В случае провала существо получает дробящий урон 3к10, плюс дополнительный дробящий урон 1к10 за каждое дополнительное потраченное очко ци, и вы можете либо сбить его с ног, либо подтянуть его на 25 фт. ближе к себе. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, не подтягивается и не сбивается с ног.

Гонг на вершине горы (требуется 6 уровень). Вы можете потратить 3 очка ци, чтобы использовать заклинание дребезги.

Дыхание зимы (требуется 17 уровень). Вы можете потратить 6 очков ци, чтобы использовать заклинание конус холода.

Земляной вал (требуется 17 уровень). Вы можете потратить 6 очков ци, чтобы использовать заклинание каменная стена.

Зубы огненной змеи. Когда вы в свой ход используете действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, и во время атаки из ваших рук и ног будут вырываться языки пламени. Досягаемость безоружных атак для этой и последующих атак текущего хода увеличивается на 10 фт. Попадание таких атак причиняет урон огнём вместо дробящего урона, и вы можете при попадании потратить ещё 1 очко ци, чтобы увеличить урон конкретной атаки на урон огнём 1к10.

Испепеляющий удар. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание огненные ладони.

Кулак четырёх громов. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание волна грома.

Натиск штормовых духов. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание порыв ветра.

Несокрушимый воздушный кулак. Вы создаёте область сжатого воздуха, бьющую как могучий кулак. Вы действием тратите 2 очка ци и выбираете существо в пределах 30 фт. от себя. Это существо должно совершить спасбросок Силы. В случае провала существо получает дробящий урон 3к10, плюс дополнительно 1к10 дробящего урона за каждое дополнительно потраченное очко ци, и вы можете отбросить существо на 20 фт. от себя и сбить его с ног. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, не отбрасывается, не сбивается с ног.

Объятья северного ветра (требуется 6 уровень). Вы можете потратить 3 очка ци, чтобы использовать заклинание удержание личности.

Осёдланный ветер (требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание полёт, нацеленное на себя.

Пламя феникса (требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание огненный шар.

Прочность вечных гор (требуется 17 уровень). Вы можете потратить 5 очков ци, чтобы использовать заклинание каменная кожа, нацеленное на себя.

Река голодного пламени (требуется 17 уровень). Вы можете потратить 5 очков ци, чтобы использовать заклинание огненная стена.

Родство со стихией. Вы можете действием на некоторое время взять под контроль расположенные в пределах 30 футов от вас стихийные силы. Это позволит выбрать один из следующих эффектов:

- Создаётся безвредный мгновенный эффект, связанный с водой, воздухом, землёй или огнём, такой как сноп искр, дуновение ветра, поток лёгкого тумана или тихое гудение камня.
- Мгновенно загорается или тушится свеча, факел или небольшой костёр.
- Остужается или нагревается до 1 фунта неживой материи на время до 1 часа.
- Вода, воздух, земля или огонь, способные втиснуться в куб с длиной hебра 1 фут, принимают на 1 минуту грубую форму, выбранную вами.

Туманная стойка (требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание газообразная форма, нацеленное на себя.

Формирование текущей реки. Вы можете действием потратить 1 очко ци, чтобы выбрать область льда или воды в пространстве с длиной стороны не больше 30 фт., в пределах 120 фт. от себя. Вы можете превратить в этой области воду в лёд и наоборот, и вы можете придавать льду в этой области любую форму. Вы можете повысить или понизить уровень льда, создать или заполнить углубление, возвести или сравнять стену, или создать ледяной столб. Размер любого изменения не может превышать половину наибольшей стороны области. Например, если вы изменяете пространство с длиной стороны в 30 фт., можно создать столб до 15 фт. в высоту, поднять или опустить высоту области до 15 фт., вырыть углубление до 15 фт., и так далее. Вы не можете замуровать существо в лёд или причинить этим воздействием другому существу урон.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путь кенсэя (XGE)

Монахи, следующие Пути кенсэя, беспрестанно улучшают свои навыки владения оружием, достигая того, что оружие становится продолжением их тела. Основанная на мастерстве боя мечом, традиция расширилась и включает в себя множество разнообразного оружия.

Для кенсэя оружие – то же самое, что кисточка для художника или перо и чернила для писателя. Меч ли, лук ли – всё это лишь инструменты для выражения красоты и изящности боевых искусств. Мастерство делает кенсэя несравненным воителем, но при этом требует изнурительных тренировок, практики и обучения.

Путь кенсэя

умение Пути кенсэя 3-го уровня

Ваше освоение боевых искусств ведет вас к мастерству использования определенных видов оружия.
Этот путь также включает в себя владение ловкими мазками кисти в каллиграфии или живописи. Вы получаете следующие преимущества:

Оружие кенсэя. Выберите два типа оружия в качестве своих оружий кенсэя: одно рукопашное и одно дальнобойное. Любое из этих оружий может быть простым или воинским, у которого нет свойств тяжелое и особое. Длинный лук тоже можно выбрать. Вы получаете владение этими оружием, если у вас его нет. Оружия этих типов становятся монашеским оружием для вас. Многие черты этой традиции работают только с оружием кенсэя. Когда вы достигаете 6, 11 и 17 уровня в этом классе, вы можете выбрать еще один тип оружия рукопашное или дальнобойное вашим оружием кенсэя, учитывая критерии, приведенные выше.

Ловкое парирование. Если вы делаете безоружный удар в качестве части действия Атака в свой ход и держите рукопашное оружие кенсэя, вы можете использовать его, чтобы защититься. Вы получаете бонус +2 к КД до начала вашего следующего хода, если оружие находится в вашей руке и вы не недееспособны.

Выстрел кенсэя. Бонусным действием в свой ход вы можете сделать свою дальнобойную атаку оружием кенсэя более смертоносной. Когда вы так делаете, любая цель, по которой вы попали дальнобойной атакой, используя оружие кенсэя, получает дополнительно 1к4 урона такого же типа, как у оружия. Вы сохраняете это преимущество до конца текущего хода.

Путь кисти. Вы получаете владение инструментами каллиграфа или художника на ваш выбор.

Единство с клинком

умение Пути кенсэя 6-го уровня

Вы распространяете вашу энергию ци на своё оружие, получая следующие бонусы:

Магическое оружие кенсэя. Ваши атаки оружием кенсэя считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

Ловкий удар. Когда вы попадаете по цели оружием кенсэя, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести цели дополнительный урон этим оружием, равный вашей кости Боевых Искусств. Вы можете использовать это умение только один раз за каждый свой ход.

Заостренный клинок

умение Пути кенсэя 11-го уровня

Вы получаете способность пропитывать ваше оружие силой Ци. Бонусным действием, вы можете потратить до 3 очков Ци для того, чтобы добавить одному оружию кенсэя, которое вы держите, бонус к броскам атаки и урона.

Бонус равен количеству потраченных очков ци. Бонус длится 1 минуту или до тех пор, пока вы снова не используете эту черту. Эта черта не влияет на магическое оружие, у которого уже есть бонус к броскам атаки и урона.

Безошибочная точность

умение Пути кенсэя 17-го уровня

Ваше мастерство владения оружием достигает таких высот, что ваша точность становится просто невероятной. Если вы промахиваетесь атакой с использованием монашеского оружия в свой ход, вы можете перебросить этот бросок. Вы можете использовать это умение только один раз за каждый свой ход.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путь пьяного мастера (XGE)

Путь Пьяного Мастера учит студентов двигаться отрывисто, непредсказуемо, как это делают пьяницы. Пьяный мастер качается, шатаясь на подгибающихся ногах, пытаясь казаться неумелым бойцом, с которым на деле оказывается нелегко справиться. Беспорядочные спотыкания пьяного мастера являются ничем иным, как прекрасно исполненным танцем блокирующих ударов, парирований, выпадов, атак и отступлений.

Пьяный мастер часто любит прикидываться дурачком, чтобы принести радость горюющим или чтобы продемонстрировать покорность высокомерным, но вступив в битву, пьяный мастер может быть безумным виртуозным врагом

Дополнительные владения

умение Пути пьяного мастера 3-го уровня

Вы получаете владение навыком Выступление, если у вас его еще нет. Ваша техника боевого искусства соединяет боевые тренировки с точностью танцора и выходками шута. Вы также получаете владение инструментами пивовара, если у вас его еще нет.

Техника пьяницы

умение Пути пьяного мастера 3-го уровня

Вы учитесь быстро поворачиваться во время использования Шквала ударов. Когда вы используете Шквал ударов, то получаете все преимущества от Отхода, а ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов до конца этого хода.

Пьяная походка

умение Пути пьяного мастера 6-го уровня

Вы можете двигаться странным, покачивающимся образом. Вы получаете следующие преимущества.

Вскочить на ноги. Когда вы сбиты с ног, вы можете встать, потратив 5 футов движения вместо половины скорости.

Перенаправить атаку. Когда существо промахивается по вам атакой ближнего боя, вы можете реакцией потратить 1 очко ци, чтобы эта атака попала по одному существу по вашему выбору, кроме атакующего, которое вы можете видеть в радиусе 5 футов от себя.

Удача пьяницы

умение Пути пьяного мастера 11-го уровня

Удача улыбается вам именно тогда, когда вы готовы провалиться в небытие. Делая проверку способности, бросок атаки или спасбросок с помехой, вы можете использовать 2 очка ци, чтобы отменить помеху на этот бросок.

Опьяняющая ярость

умение Пути пьяного мастера 17-го уровня

Вы получаете возможность нанести ошеломляющее число атак против группы противников. Когда вы используете Шквал Ударов, вы можете совершить до трех дополнительных атак (до пяти атак Шквала ударов в общем), при условии, что все атаки Шквала ударов должны быть нацелены на разных существ в этом ходу.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путь долгой смерти (SCAG)

Монахи Пути Долгой Смерти одержимы смыслом и процессом смерти. Они держат существ и готовят тщательно продуманные эксперименты, чтобы тувидеть, записать и осмыслить моменты их гибели. Потом они применяют эти знания к боевым искусствам, создавая смертельно опасный боевой стиль.

Касание смерти

умение Пути долгой смерти 3-го уровня

Ваши познания смерти позволяют вам извлекать жизненные силы других существ, приближая их гибель. Когда вы снижаете хиты цели в 5 футах от вас до 0, вы получаете временные хит поинты в размере вашего модификатора Мудрости + ваш уровень монаха (минимум 1 временный хит поинт).

Час жатвы

умение Пути долгой смерти 6-го уровня

Вы можете в качестве действия вывести из себя или напугать существ вокруг вас, так как ваша душа несёт на себе печать смерти. Когда вы используете это действие, каждое существо в пределах 30 футов, которое вас видит, должно успешно пройти спасбросок Мудрости или будет напугано вами до конца вашего следующего хода.

Мастерство смерти

умение Пути долгой смерти 11-го уровня

Вы можете использовать свои знания о смерти, чтобы избежать её хватки. Когда ваши хит поинты опускаются до 0, вы можете потратить 1 очко ци (без траты действия), чтобы получить вместо него 1 очко здоровья.

Касание долгой смерти

умение Пути долгой смерти 17-го уровня

Ваше прикосновение может проводить энергию смерти прямо в существо. В качестве действия вы касаетесь одного существа в 5 футах от вас и расходуете от 1 до 10 очков ци.

Цель должна пройти спасбросок Телосложения, при провале получая 2к10 некротического урона за потраченную единицу ци, и только половину урона при успешном спасброске.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путь солнечной души (SCAG)

Монахи Пути Солнечной Души учатся преображать собственную жизненную энергию в обжигающие лучи света. Они учат, что медитация может открыть неукротимый свет, скрытый в душе каждого живого существа.

Луч сияющего солнца

умение Пути солнечной души 3-го уровня

Вы можете метать палящий заряд магического сияния.

Вы получаете дальнюю атаку заклинанием, которую вы можете использовать с действием Атаки. Эта особая атака это дальнобойная атака заклинанием и имеет дальность 30 футов. Вы получаете владение этой атакой и добавляете свой модификатор Ловкости к броскам атаки и повреждения. Атака наносит повреждения излучением, кубик урона к4. Урон меняется с получением уровней монаха, как указано в столбце Боевых Искусств в таблице Монаха.

Когда вы используете эту специальную атаку в свой ход действием атаки, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить две ещё две подобные дополнительные атаки в качестве бонусного действия.

Когда вы получаете черту Дополнительная Атака, эта особая атака может использоваться вместо любой из атак, которые вы делаете в качестве части действия Атака.

Удар пылающей дуги

умение Пути солнечной души 6-го уровня

Вы получаете способность преобразовывать ваше ци в волны пылающей энергии. Сразу же после использования в свой ход действия Атаки, вы можете потратить 2 очка ци, чтобы сотворить заклинание Огненные ладони за бонусное действие.

Вы можете потратить дополнительное очко ци, чтобы сотворить Огненные ладони более высокого уровня. Каждое дополнительное очко ци поднимает уровень заклинания на 1.

Максимальное количество очков ци (2 плюс дополнительные очки), которые могут быть потрачены на заклинание, равно половине ваших уровней монаха.

Пылающий солнечный взрыв

умение Пути солнечной души 11-го уровня

Вы получаете способность создавать шар света, раскрывающийся разрушительным взрывом. Действием вы при помощи магии создаёте шар и метаете его в выбранную точку в радиусе 150 футов, где он в мгновение разрывается смертоносной сферой сияющего света.

Каждое существо, попавшее в 20-футовый радиус сферы, должно успешно пройти спасбросок Телосложения или получить 2к6 урона излучением. Существу не нужно совершать спасбросок, если оно находится за непрозрачным полным укрытием.

Вы можете увеличить урон сферы, потратив очки ци. Каждое очко, до максимума в 3 очка, увеличивает урон на 2к6.

Солнечный щит

умение Пути солнечной души 17-го уровня

Вы можете окружить себя сияющей, магической сияющей аурой. Вы источаете яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Вы можете погасить или зажечь свет бонусным действием. Если существо попадает по вам во время сияния атакой оружием ближнего боя, вы можете использовать реакцию, чтобы нанести существу урон излучением. Урон излучением равен 5 + ваш модификатор Мудрости.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путь милосердия (TCE)

Монахи Пути милосердия учатся манипулировать жизненной силой других, чтобы помогать нуждающимся. Они являются странствующими целителями, помогающими бедным и раненым. Однако тем, кому они не в силах помочь, они даруют быструю смерть в качестве акта милосердия.

Те, кто следуют по Пути милосердия, могут быть смиренными членами религиозных орденов; которые помогают нуждающимся в помощи, а также совершают тяжкие решения, основанные на реализме, а не идеализм. Некоторые из них могут быть целителями с нежным голосом, которых полюбят в любом обществе, в то время как другие могут лишь скрываться за этой личиной, неся милосердную погибель.

Те, кто следуют по этому пути, обычно носят простые рясы с глубокими капюшонами. Они очень часто скрывают свои лица масками, преподнося себя как безликих, приносящих жизнь или смерть.

Орудия милосердия

умение Пути милосердия 3-го уровня

Вы получаете владение навыками Проницательности и Медицины, а так же получаете владение набором травника.

Вы также получаете специальную маску, которую вы зачастую надеваете при использовании способностей этого подкласса. Вы самостоятельно определяете её внешний вид или генерируете его случайным образом, совершая бросок по таблице «Милостивых масок».

Милостивая маска

к6	Внешний вид маски
1	Ворон
2	Чисто-белая
3	Плачущийся лик
4	Смеющийся лик
5	Череп
6	Бабочка

Исцеляющая рука

умение Пути милосердия 3-го уровня

Ваше мистическое прикосновение может исцелять раны. Действием вы можете потратить 1 очко ци, чтобы прикоснуться к существу и восстановить количество хитов, равное броску кости боевых искусств + ваш модификатор Мудрости. Когда вы используете Шквал ударов, вы можете заменить один из безоружных ударов использованием этой способности без затраты очка Ци на исцеление.

Повреждающая рука

умение Пути милосердия 3-го уровня

Вы используете свою энергию ци, чтобы нанести ранения. Когда вы попадаете по существу безоружной атакой, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести дополнительный некротический урон, равный броску кости боевых искусств + ваш модификатор Мудрости. Вы можете использовать эту особенность только один раз в ход.

Прикосновение целителя

умение Пути милосердия 6-го уровня

Вы можете применять усиленное исцеление с помощью прикосновения, а при необходимости, вы можете использовать свои знания, чтобы причинить вред.

Когда вы используете Исцеляющую руку на существе, вы также можете убрать одну болезнь или одно состояние, в котором оно находится. Этим состоянием может быть: слепота,глухота, паралич,отравление или ошеломление.

Когда вы используете Повреждающую руку на существе, вы можете сделать это существо отравленным до конца вашего следующего хода.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Шквал исцеления и повреждения

умение Пути милосердия 11-го уровня

Вы можете дозировать потоки утешений и боли. Теперь при использовании Шквала ударов, вы можете заменить каждый из безоружных ударов на использование вашей Исцеляющей руки, без затрат очков ци на исцеления.

Кроме того, когда вы совершаете безоружный удар Шквалом ударов, вы можете использовать Повреждающую руку вместе с этим ударом, без затраты очков ци на Повреждающую руку. Вы все еще можете использовать Повреждающую руку только один раз в ход.

Рука абсолютного милосердия

умение Пути милосердия 17-го уровня

Ваше мастерство в познании жизненной энергии открыло вам двери к наивысшему милосердию. Действием вы можете прикоснуться к трупу существа, которое умерло в течение последних 24 часов, и потратить 5 очков ци. После чего существо возвращается к жизни, восстанавливая количество хитов, равное 4к10 + модификатор вашей Мудрости. Если существо умерло, находясь в любому из следующих состояний, оно оживает без этих состояний: ослепление, глухота, паралич, отравление и ошеломление.

Использовав эту способность, вы сможете повторно применить ее только после продолжительного отдыха.

Путь астрального тела (TCE)

Монахи, следующие по Пути астрального тела, верят, что их тела - это иллюзии. Они видят свою ци как проявление их истинной формы — астрального тела. Эта форма может быть как силой добра, так и силой разрушения. Одни монастыри воспитывают своих учеников использовать силу для защиты слабых, другие же тренируют тех, кто стремится проявлять свою истинную форму в служении могущественным силам.

Руки астрального тела

умение Пути Астрального тела 3-го уровня

Ваше мастерство во владении ци позволяет вам призвать частичку вашего астрального тела. Бонусным действием, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы призвать руки астрального тела. Когда вы это делаете, каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 10 футов от вас, должно преуспеть спасброске Ловкости или получить урон силовым полем, который равен двум броскам ваших костей боевых искусств.

В течение 10 минут эти призрачные руки парят на уровне ваших плеч или окружают ваши руки (на ваш выбор). Вы сами определяете внешний вид рук. Астральные руки исчезают раньше, если вы становитесь недееспособны или умираете.

Во время действия этого умения вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать модификатор Мудрости вместо модификатора Силы, когда совершаете проверку Силы или Спасбросок Силы.
- Вы можете использовать эти призрачные руки для совершения безоружных ударов.
- Когда вы совершаете безоружные атаки этими руками, ваша досягаемость для этих атак на 5 футов больше, чем обычно.
- Когда вы атакуете этими руками, вы можете использовать свой модификатор Мудрости вместо модификатора Силы или Ловкости для бросков урона и попадания, а наносимый ими урон, является уроном силовым полем.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Лик астрального тела

умение Пути Астрального тела 6-го уровня

Вы можете призывать лик астрального тела. В свой ход вы можете потратить 1 очко ци и в качестве бонусного действия или одновременно с призывом Рук астрального тела, призвать Лик астрального тела на 10 минут. Он исчезает раньше, если вы становитесь недееспособны или умираете.

Лик астрального тела скрывает ваше лицо как маска или шлем. Вы сами определяете его внешний вид.

Во время действия этого умения вы получаете следующие преимущества:

Астральный взгляд. Вы можете нормально видеть в темноте, как магической, так и не магической, на расстоянии 120 футов.

Мудрость духа. Вы получаете преимущество для проверок Мудрости (Проницательность) и Харизмы (Запугивание).

Слово духа. Когда вы говорите, вы можете направить свои слова к существу по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, таким образом, что услышит вас только это существо. В качестве альтернативы вы можете усилить свой голос настолько, что все существа в пределах 600 футов от вас смогут услышать вас.

Торс астрального тела

умение Пути Астрального тела 11-го уровня

В то время, когда и ваши руки астрального тела и ваш лик астрального тела призваны, вы можете призвать торс астрального тела (для этого не требуется никаких действий). Этот призрачный торс покрывает вашу физическую форму как набор доспехов, соединяясь с призрачными руками и ликом. Вы сами определяете его внешний вид. Во время действия этого умения вы получаете следующие преимущества:

Отражение Энергии. Когда вы получаете урон звуком, кислотой, молнией, огнем, силовым полем или холодом, вы можете потратить реакцию, чтобы отклонить его. Когда вы делаете это, вы уменьшаете получаемый вами урон на 1к10 + ваш модификатор Мудрости (минимальное уменьшение 1).

Усиленные руки. Один раз в каждый ваш ход, когда вы попадаете атакой руками астрального тела, вы можете нанести дополнительный урон по цели, равный броску вашей кости боевого искусства.

Пробуждение астрального тела

умение Пути Астрального тела 17-го уровня

ваша связь с астральным телом усиливается настолько, что вы становитесь способны полностью раскрыть его потенциал. Бонусным действием вы можете потратить 5 очков ци для того, чтобы призвать руки, лик и торс астрального тела на 10 минут. Это пробуждение оканчивается раньше, если вы становитесь недееспособны или умираете. Во время действия этого умения вы получаете следующие преимущества:

Броня духа. Вы получаете бонус +2 к КД.

Град Астральных Ударов. Каждый раз, когда вы используете умение Дополнительная атака, чтобы атаковать дважды, вместо этого вы можете атаковать трижды совершая все атаки с помощью рук астрального тела.

Облик Вашего Астрального Тела

Астральное тело — это полупрозрачное воплощение души монаха. В результате само астральное тело является отражением разума монаха, его идеалов, слабостей и связей. Ваше Астральное тело не обязательно должно выглядеть как монах. Например, астральное тело худощавого человека может напоминать минотавра, силу которого монах ощущает внутри. Точно так же и монах орк может проявлять тонкие руки и нежное лицо, олицетворяя нежность и изящество своей души. Каждое астральное тело уникально, и некоторые монахи этого пути известны больше по внешнему виду своих астральных тел, чем по своему физическому облику.

Когда вы будете выбирать этот путь, придумайте особенность, которая будет определять вашего монаха. Одержим ли он чем-то? Ведет ли его справедливость или личные устремления? Каждая из этих мотиваций может проявляться в вашем астральном теле.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Паладин

Истинная ценность паладина измеряется не в побежденных врагах или разворованных подземельях. Она измеряется в спасенных жизнях и сердцах, возвращенных в милосердию и справедливости.

— Истеваль

Закованный в латы, сверкающие на солнце, несмотря на пыль и грязь долгого путешествия, человек складывает свой меч и щит и касается ладонями смертельно раненного мужчины. Божественное сияние исходит из его рук, и раны мужчины затягиваются, а глаза широко раскрываются в изумлении.

Дварф пригнулся к земле за камнем. Его чёрный плащ делал его почти невидимым в ночи, и он смотрел, как шайка орков праздновала недавнюю победу. Он тихо крадётся к ним и шепчет свою присягу, и двое орков умирают ещё до того, как понимают, что он здесь был.

Серебряные волосы сверкают в лучах света, которые, кажется, льются только на торжественно смеющегося эльфа. Его копьё вспыхивает, подобно его глазам, когда он снова и снова наносит удары уродливому великану, до тех пор, пока его свет не преодолевает отвратительную тьму.

Вне зависимости от происхождения и миссии, паладинов объединяет их клятва противостоять силам зла. Принесённая ли перед алтарём бога и заверенная священником, или же на священной поляне перед духами природы и феями, или в момент отчаяния и горя смерти, присяга паладина — могущественный договор. Это источник силы, который превращает набожного воина в благословенного героя.

Источник праведности

Паладин клянётся защищать справедливость и праведность, отстаивать добродетели мира перед вторжениями тьмы, и охотиться на силы зла, где бы они ни скрывались. Разные паладины сосредотачиваются на различных аспектах праведности, но все они связаны клятвой, которая даёт им силы для совершения их священного дела. Многие паладины преданы богам добра, но сила паладина происходит скорее от собственного стремления к справедливости, чем от божества.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Паладины тренируются годами, чтобы обучиться навыкам боя, осваивая владение различными видами оружия и доспехов. Тем не менее, их воинские навыки вторичны по сравнению с магической силой, которой они обладают: силой исцелять больных и раненых, карать нечестивцев и нежить, защищать невинных и тех, кто присоединился к ним в борьбе за справедливость.

За мирской жизнью

Жизнь паладина это жизнь искателя приключений. Пока тяжёлые травмы не сделают их инвалидами, паладины проживают жизнь на линии фронта мировой борьбы со злом. В рядах ополчений и армий мира мало представителей класса воин, и ещё меньшее количество простых людей могут претендовать на истинное звание паладина. Услышав зов, эти воины оставляют прежнее ремесло и берут в руки оружие, чтобы бороться со злом. Иногда их клятвы приводят их на службу государям в качестве лидеров элитных групп рыцарей, но даже тогда их верность в первую очередь отдана делу праведности, а не короне или стране.

Ставшие искателями приключений паладины относятся к своему делу серьёзно. Поход в древние руины или пыльный склеп может быть обусловлен поиском более высокой цели, чем поход за сокровищами. Зло таится в подземельях и дремучих лесах, и даже самые скромные победы над ним могут удержать мировое равновесие от небытия.

Личные цели

Слова клятвы паладина предоставляют персонажу цель и устремления или обобщённые намерения, которые преследует паладин. Кроме этого, некоторые паладины движимы личными целями, которые либо совпадают, либо идут вразрез с догматами их клятвы. Паладины, принявшие различные клятвы, могут иметь одинаковые личные цели, различаясь только тем, как они действуют на пути к этим целям, придерживаясь принесенных обетов.

Если ваш персонаж паладин имеет личную цель, она может происходить из какого-то жизненного события и потому может не быть напрямую связана с клятвой.

Личные цели

кб	Цель
1	**Мир**. Вы сражаетесь, чтобы не пришлось будущим поколениям.
2	**Месть**. Ваша клятва служит лишь средством, с помощью которого вы собираетесь исправить древнюю несправедливость.
3	**Долг**. Вы живёте, чтобы служить тому, чему принесли клятву, и умрёте ради этого.
4	**Лидерство**. Вы собираетесь победить в великой битве, о которой барды будут петь, тем самым вы станете примером и вдохновением для других.
5	**Вера**. Вы знаете, что ваш путь праведный, ведь иначе боги не направили бы вас по нему.
6	**Слава**. Вы приведёте мир в новую великую эру, которая будет отмечена вашим именем.

This Unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Символ

Паладины осознают влияние символов, и многие из них перенимают или придумывают сами какое-то изобразительное средство, носящее отличительный символ. Ваш символ отражает клятву, которую вы принесли, и сообщает об этом окружающим, товарищам или противникам.

Ваш символ может быть изображён на штандарте, флаге или одежде, которые видны всем. Или он может быть менее очевиден и быть выполнен в виде подвески или безделушки, которую вы носите при себе.

Символы

кб	Символ
1	Дракон, символ вашего благородства в мирное время и свирепости в бою.
2	Сжатый кулак, показывающий вашу постоянную готовность сражаться за свои убеждения.
3	Поднятая открытая ладонь, демонстрирующая ваше предпочтение дипломатии прежде боя.
4	Красное сердце, показывающее миру вашу приверженность справедливости.
5	Чёрное сердце, символизирующее, что эмоции вроде жалости не мешают вашей приверженности клятве.
6	Немигающее око, означающее, что вы всегда находитесь на страже вашего дела от угроз.

Искушение

Хотя паладины преданы своим клятвам, они всё ещё являются смертными, а потому у них есть недостатки. Многие из них демонстрирую поведение или отношение, не соответствующее их высоким идеалам или их призванию.

Что служит искушением, которому подвергается ваш персонаж и чему он с трудом может противиться?

Искушения

кб	Искушение
1	**Гнев.** Когда гнев охватывает вас, вы не можете трезво мыслить и боитесь, что можете сделать что-то, о чём позже пожалеете.
2	**Гордыня.** Ваши дела достойны того, чтобы их заметили, но никто не говорит о них так часто, как вы.
3	**Похоть.** Вы не можете пройти мимо миловидного личика или хорошенькой улыбки.
4	**Зависть.** Вы завидуете достижениям некоторых известных личностей и чувствуете себя неполноценно, когда ваши дела не могут сравниться с ними.
5	**Отчаяние.** Вы считаете силы врагов, которых вам предстоит победить, слишком большими, и, подчас, вы не видите пути к победе.
6	**Алчность.** Независимо от того, сколько славы и сокровищ вы добыли, этого всегда мало.

Супостат

Их приверженность священной клятве требует от паладинов занимать активную позицию в проведении их ценностей в мир. Такая деятельность естественно ведёт к противостоянию с существами и сущностями, которые противостоят этим ценностям. Среди этих противников, некоторые часто выступают в качестве наиболее мощного или дольше всего противостоящего паладину врага – супостата, чьё присутствие или влияние является постоянным фактором, влияющим на жизнь паладина.

Персонаж паладин может иметь врага, который появился ещё до того, как он стал на этот путь. Либо вы можете стать целью из-за того, что вступив на путь паладина вы немедленно привлекли внимание тех, кто был против этого. Если у вас есть личный супостат, то кто или что это? Кого, среди своих врагов вы считаете наибольшей угрозой в достижении собственных целей?

Супостаты

кб	Супостат
1	Могучий вождь орков, угрожающий уничтожить и растоптать всё, что для вас священно
2	Изверг или небожитель, посланник Внешних Планов, который намеревается развратить или, наоборот, наставить вас на путь искупления, соответственно
3	Дракон, чьи слуги идут по вашему следу
4	Первосвященник, который считает вас запутавшимся глупцом и желающий, чтобы вы оставили свою религию
5	Соперник паладин, обучавшийся вместе с вами, но ставший клятвопреступником и считающий вас виновным в этом
6	Вампир, который поклялся отомстить всем паладинам после того, как был побеждён одним из них

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Паладин

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
			1	2	3	4	5
1	+2	Божественное чувство, Наложение рук	-	-	-	-	-
2	+2	Боевой стиль, Божественная кара, Использование заклинаний	2	-	-	-	-
3	+2	Божественное здоровье, Священная клятва	3	-	-	-	-
4	+2	Увеличение характеристик	3	-	-	-	-
5	+3	Дополнительная атака	4	2	-	-	-
6	+3	Аура защиты	4	2	-	-	-
7	+3	Умение священной клятвы	4	3	-	-	-
8	+3	Увеличение характеристик	4	3	-	-	-
9	+4	-	4	3	2	-	-
10	+4	Аура отваги	4	3	2	-	-
11	+4	Улучшенная божественная кара	4	3	3	-	-
12	+4	Увеличение характеристик	4	3	3	-	-
13	+5	-	4	3	3	1	-
14	+5	Очищающее касание	4	3	3	1	-
15	+5	Умение священной клятвы	4	3	3	2	-
16	+5	Увеличение характеристик	4	3	3	2	-
17	+6	-	4	3	3	3	1
18	+6	Улучшения ауры	4	3	3	3	1
19	+6	Увеличение характеристик	4	3	3	3	2
20	+6	Умение священной клятвы	4	3	3	3	2

Создание паладина

Наиболее важным аспектом персонажа-паладина является природа его святого задания. Хотя классовые умения, связанные с вашей клятвой, не проявляются до достижения 3 уровня, приготовьтесь заранее, прочитав описание клятв в конце описания класса. Вы преданный слуга добра, лояльный к богам справедливости и чести, святой рыцарь в сияющих доспехах, отважившийся идти вперёд, чтобы поразить зло? Вы доблестный чемпион света, лелеющий всё прекрасное, что выступает против тьмы, рыцарь, чья клятва старше, чем многие из богов? Или вы озлобленный одиночка, поклявшийся отомстить тем, кто совершил великое зло, посланный подобно ангелу смерти богами или обуреваемый личной необходимостью мести? Приложение Б перечисляет множество божеств, которым поклоняются паладины всей мультивселенной, например, Торм, Тир, Хейрониус, Паладайн, Кири-Джолит, Дол Арра, Серебряное Пламя, Багамут, Афина, Ра-Хорахти и Хеймдалль.

Как вы получили призыв к тому, чтобы стать паладином? Вы услышали шёпот невидимого бога или ангела во время молитвы? Другой паладин почувствовал ваш потенциал и решил тренировать вас в качестве оруженосца? Или случилось какое-то ужасное событие — уничтожение вашего дома, которое, возможно, послужило отправной точкой ваших исканий? Может быть, вы наткнулись в священной роще на тайный эльфийский анклав, и нашли себя в защите всех подобных убежищ добра и красоты? Или вы знали с самых ранних воспоминаний, что жизнь паладина была вашим призванием, подобно тому, как если бы вы были посланы в мир с целью, отпечатанной в вашей душе.

Противостоящие силам зла паладины редко имеют любое злое мировоззрение. Большинство из них следует пути милосердия и справедливости. Подумайте, как ваше мировоззрение ведёт вас по пути святого задания, и каким образом оно определяет поведение перед богами и смертными. Ваша клятва и мировоззрение могут находиться в гармонии, или ваша клятва может представлять стандарты поведения, которых вы ещё не достигли.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать паладина, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Силы должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Харизмы. Во-вторых, выберите предысторию «благородный».

Классовые умения

Паладины обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к10 за каждый уровень паладина
Хиты на 1 уровне: 10 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень паладина после первого

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Владение

Доспехи: Все виды доспехов, щиты
Оружие: Простое оружие, воинское оружие
Инструменты: нет

Спасброски: Мудрость, Харизма
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Атлетика, Запугивание, Медицина, Проницательность, Религия, Убеждение

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) воинское оружие и щит или б) два воинских оружия
- а) пять метательных копий или б) любое простое рукопашное оружие
- а) набор священника или б) набор путешественника
- Кольчуга и священный символ

Божественное чувство

Присутствие сильного зла воспринимается вашими чувствами как неприятный запах, а могущественное добро звучит как небесная музыка в ваших ушах. Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения таких сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех исчадий, небожителей и нежити в пределах 60 фт., не имеющих полного укрытия. Вы знаете тип (исчадие, небожитель, нежить) любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно (например, вампир Граф Страд фон Зарович). В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены, например, заклинанием святилище.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное 1 + модификатор Харизмы. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы восстанавливаете все потраченные использования.

Наложение рук

Ваше благословенное касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное уровню паладина, умноженному на 5.

Вы можете действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановить количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в вашем запасе.

В качестве альтернативы, вы можете потратить 5 хитов из вашего запаса хитов для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда. Вы можете устранить несколько эффектов болезни и ядов одним использованием Наложения рук, тратя хиты отдельно для каждого эффекта.

Это умение не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved, endorsed by Wizards of the Coast. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Боевой стиль

На 2 уровне вы выбираете боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

Благословенный воин (ТСЕ)

Вы изучаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний жреца. Они считаются заклинаниями паладина для вас, а Харизма считается вашей базовой характеристикой для этих заклинаний. Каждый раз, когда вы берете уровень в этом классе, вы можете заменить один из заговоров на другой из списка заклинаний жреца.

Дуэлянт

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Защита

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 фт. от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

Оборона

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

Перехват (ТСЕ)

Когда существо, которое вы можете видеть, попадает по цели (не вам) атакой в пределах 5 футов от вас, вы можете использовать Реакцию и уменьшить урон, получаемый целью на 1к10 + ваш бонус мастерства (до минимума 0 урона). Чтобы совершить это действие, вы должны держать в руках щит, простое или военное оружие.

Сражение большим оружием

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат. Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

Сражение вслепую (ТСЕ)

Вы получаете слепое зрение на расстоянии 10 футов. На этой дистанции вы спокойно можете видеть все, что не находится за полным прикрытием, даже если вы ослеплены или находитесь в темноте. Кроме того, вы можете видеть невидимых существ в пределах этого расстояния, если только оно успешно не спрячется от вас.

Использование заклинаний

Получая 2 уровень, вы узнаёте, как черпать божественную магию посредством медитации и молитв, чтобы творить заклятья подобно жрецу. Вы найдёте список заклинаний, доступных паладину в этом разделе: заклинания паладина.

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Паладин» демонстрирует, какое количество ячеек для сотворения заклинаний паладина у вас есть. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний паладина, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний паладина из списка заклинаний паладина, равное модификатору Харизмы + половина уровня паладина, округляя в меньшую сторону (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы паладин 5 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Харизме 14 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя четыре заклинания 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний паладина требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

Заклинания паладина творятся с помощью Харизмы, так как их мощь проистекает из силы ваших убеждений. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний паладина, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний паладина.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Божественная кара

Начиная со 2 уровня, если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинания любого своего класса для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого, до максимума 5к8. Урон увеличивается на 1к8, если цель — нежить или исчадие, до максимума 6к8.

Поглощение божественной силы (TCE)

Начиная с 3-го уровня, вы можете использовать ваш Божественный канал, чтобы подпитать свои заклинания. Бонусного действием вы касаетесь своего священного символа, проговариваете молитву и восстанавливаете одну израсходованную ячейку заклинаний, уровень которой не может быть выше половины вашего бонуса мастерства (округлённого вверх).

Количество раз, когда вы можете использовать эту способность, зависит от вашего уровня Паладина: на 3-м уровне-один раз, на 7-м два раза и на 15-м уровне-три раза. Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Божественное здоровье

Начиная с 3 уровня божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

Священная клятва

Когда вы получаете 3 уровень, вы даёте клятву, навсегда связывающую вас, как паладина. До этого момента вы были в подготовительной стадии, следуя по пути, но ещё не дав присягу. Теперь же вы выбираете Клятву Преданности, Клятву Древних или Клятву Мести, которые подробно рассмотрены в конце описания класса. Ваш выбор предоставляет вам умения на 3, 7, 15 и 20 уровнях. Эти умения включают в себя заклинания клятвы и умения Божественного канала.

Нарушение клятвы

Паладин старается придерживаться высочайших стандартов поведения, но даже самым добродетельным паладинам свойственно ошибаться. Иногда правильный путь оказывается слишком требовательным, иногда ситуация сводится к выбору меньшего из двух зол, а иногда эмоции вынуждают паладина преступить через свою клятву.

Паладин, который нарушил клятву, обычно стремится к отпущению грехов у жреца, разделяющего его веру, или у другого паладина того же ордена. Паладин может провести всенощное бдение в молитве в знак покаяния, или поститься, или совершить другой аналогичный акт самоотречения. После обряда исповеди и прощения паладин очищается.

Если паладин умышленно нарушил свою клятву и не проявляет никаких признаков раскаяния, последствия могут быть куда более серьёзными. По усмотрению Мастера, не раскаявшийся паладин может вынуждено отказаться от этого класса и взять другой, или, возможно, стать паладином клятвопреступником.

Заклинания клятвы

Каждая клятва имеет список связанных с ней заклинаний. Вы получаете доступ к этим заклинаниям на уровнях, указанных в описании клятвы. После того как вы получаете доступ к заклинанию клятвы, оно всегда у вас подготовлено. Заклинания клятвы не учитывается в количестве заклинаний, которые можно подготовить каждый день. Если вы получаете заклинание клятвы, которое не входит в список заклинаний паладина, это заклинание всё равно считается заклинанием паладина для вас.

Божественный канал

Ваша клятва позволяет направлять божественную энергию, чтобы подпитывать магические эффекты. Каждый вариант Божественного канала, предоставленный клятвой, объясняет, как его использовать.

Когда вы используете ваш Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний паладина.

Универсальность воина (TCE)

Начиная с 4-го уровня, каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе, и вам предоставляется «Увеличение Характеристик», вы можете заменить известный вам Боевой стиль на другой, доступный Паладину. Эта замена представляет собой изменение направленности вашей боевой практики

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Аура защиты

Начиная с 6 уровня, если вы или дружественное существо в пределах 10 фт. от вас должны совершить спасбросок, это существо получает бонус к спасброску, равный модификатору вашей Харизмы (минимальный бонус +1). Вы должны находиться в сознании, чтобы предоставлять этот бонус. На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 фт.

Аура отваги

Начиная с 10 уровня, вы и дружественные существа в пределах 10 фт. от вас не можете быть испуганы, пока вы находитесь в сознании. На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 фт.

Улучшенная божественная кара

На 11 уровне вы проникаетесь праведной мощью, что даёт всем вашим атакам рукопашным оружием божественную силу. Каждый раз, когда вы попадаете по существу рукопашным оружием, это существо получает дополнительный урон излучением 1к8.

Очищающее касание

Начиная с 14 уровня вы можете действием окончить действие заклинания на себе или на одном согласном существе, которого вы касаетесь. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете возможность использования после продолжительного отдыха.

Священные клятвы

Становление паладином подразумевает под собой принятие обетов, которые обращают паладина к праведным делам и пути активного сопротивления злу. Финальная клятва, взятая им на 3 уровне, является кульминацией всего обучения паладина. Некоторые персонажи этого класса не считают себя настоящими паладинами до того как они получат 3 уровень и не дадут эту клятву. Для других эта клятва является формальностью, официальной отметкой того, что и так было всегда в сердце паладина.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Клятва преданности (PHB)

Клятва паладина связывает его с возвышенными идеалами справедливости, добродетели и порядка. Иногда называемые кавалерами, белыми рыцарями или святыми воителями, эти паладины подходят под идеал рыцаря в сияющих доспехах, действуя с честью в стремлении к справедливости и высшему благу. Они поддерживают самые высокие нормы поведения, и некоторые, к лучшему или худшему, приводят мир к тем же стандартам. Многие давшие эту клятву, почитают богов добра и закона, и следуют их догматам в качестве доказательства своей преданности. Они почитают ангелов — совершенных слуг добра — за свои идеалы, и изображают ангельские крылья на шлемах и гербах.

Догматы преданности

Хотя точные слова и смысл клятвы преданности варьируются, паладины данной клятвы разделяют следующие принципы:

Честность. Не лгите и не обманывайте. Да будет слово ваше незыблемо.

Отвага. Никогда не бойтесь действовать, хотя и проявляя мудрость в осторожности.

Сострадание. Помогайте другим, защищайте слабых и карайте тех, кто угрожает им. Проявляйте милосердие к врагам, но смягчайтесь мудро.

Честь. Относитесь к людям по справедливости, и пусть ваши благородные дела будут примером для них. Делайте как можно больше добра, и как можно меньше дурного.

Долг. Отвечайте за свои действия и их последствия, защищая тех, кого оберегаете, и подчиняйтесь тем, кто имеет власть над вами.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы преданности

Уровень паладина	Заклинания
3	Защита от зла и добра, убежище
5	Малое восстановление, область истины
9	Маяк надежды, рассеивание магии
13	Свобода перемещения, страж веры
17	Небесный огонь, общение

Божественный канал

умение Клятвы преданности 3-го уровня

Вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Священное оружие. Вы можете действием наполнить одно оружие, которое вы держите, позитивной энергией, используя Божественный канал. На протяжении 1 минуты вы добавляете свой модификатор Харизмы к броскам атаки, сделанным этим оружием (минимальный бонус +1). Также оружие испускает яркий свет в радиусе 20 фт. и тусклый свет в пределах ещё 20 фт. Если оружие не является волшебным, то оно считается волшебным на время действия заклинания. Вы можете закончить этот эффект в свой ход частью любого другого действия. Если вы не держите или не несёте это оружие, или теряете сознание, то этот эффект заканчивается.

Изгнать нечистого. Вы действием показываете свой священный символ и произносите слова молитвы, осуждающей исчадия и нежить, используя Божественный канал. Все исчадия и нежить, которые могут видеть или слышать вас, находящиеся в пределах 30 фт. от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают спасбросок, то изгоняются на 1 минуту или до тех пор, пока не получат урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 фт. от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

Аура преданности

умение Клятвы преданности 7-го уровня

Вы и дружественные вам существа в пределах 10 фт. от вас не могут быть очарованы, пока вы находитесь в сознании. На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 фт.

Чистота духа

умение Клятвы преданности 15-го уровня

Вы всегда находитесь под эффектом заклинания защита от зла и добра.

Святой нимб

умение Клятвы преданности 20-го уровня

Вы можете действием создать ауру солнечного света. В течение 1 минуты от вас исходит яркий свет в радиусе 30 фт., и тусклый свет в пределах ещё 30 фт.

Каждый раз, когда враждебное существо начинает ход в этом ярком свете, оно получает урон излучением 10.

Кроме того, в течение этого времени вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, сотворённых исчадиями и нежитью.

Один раз использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Клятва Древних (PHB)

Клятва Древних так же стара, как раса эльфов и ритуалы друидов. Иногда называемые фейскими рыцарями, зелёными рыцарями, или рогатыми рыцарями, паладины, которые дали эту клятву, связывают свою судьбу со стороной света в мировой борьбе против тьмы, потому что они любят красивые и животворные вещи в мире, а не потому, что верят в принципы чести, отваги и справедливости. Они украшают свои доспехи и одежду изображениями растительности, рогов и цветов, чтобы отразить свою приверженность сохранению в мире света и жизни.

Догматы древних

Догматы клятвы Древних сохранялись в течение бессчётных веков. Эта клятва подчёркивает главенство принципов добра над проблемами порядка или хаоса. Её основные четыре принципа просты:

Разожги свет. Делами милосердия, доброты и прощения разжигай свет надежды в мире, повергая ниц отчаяние.

Сохраняй свет. Там, где есть добро, красота, любовь и смех в мире, стой против бесчестья, чтобы побороть его. Там, где процветает жизнь, стой против сил, что хотят погубить её.

Храни свет в себе. Восторгайся песней и смехом, красотой и искусством. Если позволишь свету умереть в своём сердце, то не сможешь сохранить его в мире.

Будь светом. Будь маяком великолепия для тех, кто живёт в отчаянии. Пусть свет твоей отваги и мужества сияет в твоих делах.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы древних

Уровень паладина	Заклинания
3	Опутывающий удар, разговор с животными
5	Лунный луч, туманный шаг
9	Защита от энергии, рост растений
13	Град, каменная кожа
17	Древесный путь, общение с природой

Божественный канал

умение Клятвы Древних 3-го уровня

Вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Гнев природы. Вы можете использовать Божественный канал, чтобы призвать первородные силы для опутывания врага. Вы можете действием опутать призрачными лозами существо, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 10 фт. от вас. Это существо должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости (по своему выбору), иначе оно станет опутанным. Опутанное лозами существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. В случае успеха оно освобождается, а лозы исчезают.

Изгнать неверного. Вы можете использовать Божественный канал для произнесения древних слов, причиняющих боль феям и исчадиям, когда они слышат их. Вы действием демонстрируете свой священный символ и все феи и исчадия в пределах 30 фт., слышащие вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Провалив его, существо изгоняется на 1 минуту или пока не получит урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 фт. от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

Если истинная форма существа скрыта иллюзией, изменением облика, или другим эффектом, скрывающим её, то она раскрывается, когда существо изгоняется.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Аура опеки

умение Клятвы Древних 7-го уровня

Древняя магия так сильно вас пропитывает, что образует мистическую защиту. Вы и дружественные существа в пределах 10 фт. от вас получаете сопротивление к урону от заклинаний.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 фт.

Бессмертный страж

умение Клятвы Древних 15-го уровня

Если ваши хиты опускаются до 0, но вы не были убиты, вы можете решить, чтобы вы вместо этого остались с 1 хитом. Использовав это умение, вы не можете повторно его использовать, пока не окончите продолжительный отдых. Кроме того, вы не получаете недостатков от большого возраста, и не можете быть состарены магией.

Древний чемпион

умение Клятвы Древних 20-го уровня

Вы можете принимать форму древней силы природы, выбрав её внешний вид. Например, ваша кожа может позеленеть или превратиться в кору, а ваши волосы могут стать листьями или мхом, или у вас могут вырасти рога или львиная грива.

Вы можете действием подвергнуться этой трансформации. На 1 минуту вы получаете следующие преимущества:

- В начале каждого своего хода вы восстанавливаете 10 хитов.
- Каждый раз, когда вы накладываете заклинание паладина, которое накладывается за 1 действие, вы можете вместо этого сотворить его бонусным действием.
- Вражеские существа в пределах 10 фт. от вас совершают с помехой спасброски от ваших заклинаний паладина и вариантов Божественного канала.

Использовав это умение, вы сможете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

Клятва мести (PHB)

Давая клятву мести, вы берёте на себя торжественное обязательство карать тех, кто совершил тяжкий грех. Когда силы зла вырезают беспомощных селян, когда целый народ отворачивается от воли богов, когда гильдия воров становится слишком жестокой и сильной, когда дракон терроризирует сельскую местность — в такие времена появляются паладины, давшие клятву мести, чтобы установить, что правильно, а что ошибочно. Для этих паладинов, иногда называемых мстителями или тёмными рыцарями, собственная чистота не так важна, как сотворение правосудия.

Догматы мести

Догматы клятвы мести разнятся от паладина к паладину, но все принципы сводятся к наказанию преступников, любой ценой. Паладины, отстаивающие эти принципы, готовы пожертвовать даже собственной праведностью, чтобы совершить правосудие над теми, кто творит зло, и такие паладины часто нейтральны или законно-нейтральны. Основные принципы догматов жестоки, но просты:

Сражайся с большим злом. При выборе между борьбой с заклятыми врагами и боем с меньшим злом, я выбираю большее зло.

Не щадить зло. Обычные враги могут рассчитывать на пощаду, но только не мои заклятые враги.

Любой ценой. Мои угрызения совести не могут встать на пути истребления моих врагов.

Возмещение. Если мои враги сеют разруху в мире, то это потому, что мне не удалось их остановить. Я должен помочь тем, кто пострадал от их злодеяний.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы мести

Уровень паладина	Заклинания
3	Метка охотника, порча
5	Туманный шаг, удержание личности
9	Защита от энергии, ускорение
13	Изгнание, переносящая дверь
17	Наблюдение, удержание чудовища

This is unofficial fan [illegible] under the Fan Content Policy [illegible]

Божественный канал

умение Клятвы мести 3-го уровня

Вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Порицание врага. Вы действием демонстрируете свой священный символ и произносите обличающую молитву, используя Божественный канал. Выберите одно существо в пределах 60 фт., которое можете видеть. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости, если не обладает иммунитетом к испугу. Исчадия и нежить совершают этот спасбросок с помехой.

Если спасбросок провален, существо становится испуганным на 1 минуту, или пока не получит урон. Пока существо испугано, его скорость равна 0, и оно не получает никаких бонусов к скорости.

Если спасбросок был успешен, скорость существа на 1 минуту, или пока оно не получает урон, уменьшается вдвое.

Обет вражды. Вы можете бонусным действием произнести слова обета вражды по отношению к существу, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 10 фт. от вас, используя Божественный канал. В течение 1 минуты, пока его хиты не опускаются до 0, или оно не потеряет сознание, вы совершаете броски атаки по нему с превосходством.

Неумолимый мститель

умение Клятвы мести 7-го уровня

Ваше сверхъестественное внимание помогает вам предотвратить бегство врага. Если вы попадаете по существу провоцированной атакой, вы можете частью этой реакции переместиться на расстояние, равное половине своей скорости. Это перемещение не провоцирует атаки.

Душа мести

умение Клятвы мести 15-го уровня

Суть вашего Обета вражды даёт вам большую власть над врагом. Когда существо, находящееся под действием вашего Обета вражды, совершает атаку, вы можете реакцией совершить атаку рукопашным оружием по этому существу, если оно находится в пределах досягаемости.

Мстящий ангел

умение Клятвы мести 20-го уровня

Вы можете принять облик ангельского мстителя. Вы действием проходите трансформацию. На 1 час вы получаете следующие преимущества:

Из вашей спины вырастают крылья, дающие вам скорость полёта 60 фт.

Вы излучаете ауру угрозы в радиусе 30 фт. Когда враг впервые входит в ауру или начинает в ней своей ход во время сражения, он должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет испуганным в течение 1 минуты, или пока не получит урон. Броски атаки по этому испуганному существа совершаются с преимуществом.

Использовав это умение, вы можете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

Клятва искупления (XGE)

Клятва Искупления ставит паладина на тяжёлый путь, требующий от святого воителя использовать силу лишь как самую крайнюю меру. Выбравшие следовать этой клятве верят, что каждый может быть спасён и что путь благожелательности и правосудия доступен каждому. Эти паладины ищут злых существ с надеждой обратить их к свету, а противников убивают только если это обязательно спасёт чужие жизни. Паладины, идущие этим путём известны как искупители.

Хоть искупители и идеалисты, они не дураки. Искупители знают, что нежить, демоны, дьяволы и другие сверхъестественные угрозы могут быть злыми по своей сути. Против таких врагов паладины, принесшие эту клятву, используют всю ярость своего оружия и заклинаний. И все же искупители молятся, чтобы однажды даже злобные существа нашли своё искупление.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.
©2009 Wizards of the Coast LLC

Догматы искупления

Догматы Клятвы Искупления ведут паладина дорогой высоких идеалов мира и правосудия.

Мир. Насилие – это оружие, которое следует применять в крайнем случае. Дипломатия и понимание – путь к долговременному миру.

Невинность. Все приходят в этот мир невинными, и только окружающая среда или влияние темных сил приводит их ко злу. Подав правильный пример и залечив раны глубоко израненного мира, можно вернуть всех на праведный путь.

Терпение. Изменения требуют времени. Тем, кто ходил по пути зла, надо напоминать о честности и истине. Посадив семя праведности в существе, нужно день за днем работать, чтобы оно выжило и проросло.

Мудрость. Твое сердце и разум должны быть чисты, ибо в конце концов тебе придется признать поражение. И хотя каждое существо можно спасти, некоторые зашли так далеко по пути зла, что тебе не остается ничего иного, кроме как закончить их жизнь ради большего блага. Любое такое действие нужно тщательно взвешивать и полностью понимать последствия, но приняв решение, нужно следовать ему, будучи уверенным в справедливости своего пути.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на уровнях паладина, указанных в таблице Заклинания Клятвы Искупления. Смотрите умение класса Заклинания Клятвы, чтобы узнать, как они работают.

Заклинания клятвы искупления

Уровень паладина	Заклинания
3	Убежище, усыпление
5	Умиротворение, удержание личности
9	Контрзаклинание, гипнотический узор
13	Отилюков упругий шар, каменная кожа
17	Удержание чудовища, силовая стена

Божественный канал

умение Клятвы искупления 3-го уровня

Вы получаете два следующих варианта применения Божественного Канала.

Посол мира. Вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы наделить свое присутствие божественной силой. Бонусным действием вы даруете себе бонус +5 к проверкам Харизмы (Убеждение) на следующие 10 минут.

Возмездие жестокости. Вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы дать отпор жестоким врагам. Сразу же после того, как атакующий не далее 30 футов от вас наносит урон атакой существу, отличному от вас, вы можете использовать реакцию, чтобы заставить атакующего пройти спасбросок Мудрости. При провале атакующий получает столько урона излучением, сколько он нанес урона. При успешном спасброске он получает половину этого урона.

Аура стража

умение Клятвы искупления 7-го уровня

Вы можете прикрыть других от вреда ценой собственного здравия. Когда существо в 10 футах от вас получает урон, вы можете использовать свою реакцию, чтобы волшебным образом получить этот урон вместо него. Эта черта не переносит никакие другие эффекты, которые могут сопровождать урон и его невозможно уменьшить никаким способом.

На 18 уровне область этой ауры увеличивается до 30 футов.

Дух защитник

умение Клятвы искупления 15-го уровня

Святой дух лечит ваши раны в бою. Вы восполняете хиты в размере 1к6 + половина вашего уровня паладина, если в конце вашего хода в бою у вас менее половины ваших хитов и вы не недееспособны.

Эмиссар искупления

умение Клятвы искупления 20-го уровня

Вы становитесь аватаром мира, что даёт вам два преимущества:

- Вы получаете сопротивление всему урону, который наносят другие существа (атаками, заклинаниями и другими эффектами)
- Когда существо попадает по вам атакой, оно получает урон излучением, равный половине урона, который вы получите от атаки.

Если вы атакуете существо, творите заклинание на него или наносите урон ему каким-либо другим образом, кроме как при помощи этой черты, ни одно из преимуществ не работает против этого существа, пока вы не завершите длительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Клятва покорения (XGE)

Клятва покорения взывает к паладинам, которые ищут славы в бою и покорения своих врагов. Для этих паладинов недостаточно установить порядок. Они должны уничтожить силы хаоса. Иногда, принёсших эту клятву называют рыцарями-тиранами или железными воителями. Они часто объединяются в беспощадные ордена, которые служат богам или философии войны и хорошо организованной мощи.

Некоторые из паладинов заходят так далеко, что связываются с силами Девяти Преисподен [Nine Hells], оценивая главенство закона над торжеством милосердия. У архидьявола Бэла [Bel], военачальника Авернуса [Avernus], есть множество таких паладинов – названных адскими рыцарями, коих он считает своей наиболее верной опорой. Адские рыцари покрывают свои доспехи трофеями, взятыми у падших врагов – зловещее предупреждение любому, кто отважится выступить против них и декретов их владык. Другие паладины этой клятвы часто яростно выступают против них, полагая, что адские рыцари зашли слишком далеко во тьму.

Догматы покорения

Паладин, который приносит эту клятву, выжигает догматы покорения на своём плече.

Тушите огонь надежды. Не достаточно просто победить врага в бою. Ваша победа должна быть на столько всеобъемлющей, что воля врагов, сражающихся против вас должна быть уничтожена навсегда. От клинка может пасть жизнь. От страха может пасть империя.

Правь железным кулаком. Как только вы покорили что-то, не терпите никакого инакомыслия. Ваше слово – закон. Те, кто подчиняются ему, будут вознаграждены. Ослушавшиеся будут наказаны в пример тем, кто может за ними последовать.

Сила превыше всего. Вы будете править, пока не явится кто-то более сильный. Тогда вы должны стать могущественней и принять вызов или пасть.

Заклинания клятвы

Вы получаете доступ к заклинаниям клятвы на уровнях паладина, указанных в Списке заклинаний клятвы покорения. См. описание черты Священная клятва о том, как работают заклинания клятвы.

Заклинания клятвы покорения

Уровень паладина	Заклинания
3	Доспех Агатиса, приказ
5	Удержание личности, божественное оружие
9	Проклятие, ужас
13	Подчинение зверя, каменная кожа
17	Облако смерти, подчинение личности

Божественный канал

умение Клятвы покорения 3-го уровня

Вы получаете два следующих варианта применения Божественного Канала. См. классовое умение Священная Клятва для описания того, как работает Божественный Канал.

Покоряющее присутствие. Вы можете использовать ваш Божественный Канал, чтобы источать ужасающее присутствие. Действием вы можете заставить каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов пройти спасбросок Мудрости. При провале, существо становится испуганным на 1 минуту. Испуганное существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе завершая этот эффект на себе.

Направленный удар. Вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы наносит удары со сверхъестественной точностью. Когда вы проводите атаку, вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы получить бонус +10 к этому броску. Вы можете выбирать уже после того, как увидите результат броска, но обязаны сделать выбор до того, как МП объявит о попадании или промахе атаки.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Аура покорения

умение Клятвы покорения 7-го уровня

Вы постоянно излучаете ауру угрозы, пока вы не выведены из строя. Аура распространяется на 10 футов от вас в каждом направлении, но не проходит через полные укрытия [total cover].

Если существо испуганно вами, его скорость падает до 0, пока оно находится в области действия ауры, и существо получает психический урон, равный половине вашего уровня паладина, если начинает свой ход там.

На 18 уровне область этой ауры увеличивается до 30 футов.

Презрительное возмездие

умение Клятвы покорения 15-го уровня

Те, кто дерзнут вас ударить, психически караются за свою наглость. Когда существо попадает по вам атакой, это существо получает психический урон, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1), если вы не недееспособны.

Непобедимый покоритель

умение Клятвы покорения 20-го уровня

Вы получаете способность овладевать необычайной воинской удалью. Действием вы можете магически превратиться в аватар покорения, получая следующие преимущества на 1 минуту:

- Вы получаете сопротивление ко всему урону.
- Когда вы предпринимаете действие Атака в ваш ход, вы можете провести одну дополнительную атаку как часть этого действия.
- Ваши рукопашные атаки оружием наносят критические повреждения при результатах 19 и 20 броска к20.

Как только вы использовали эту черту, вы не можете использовать её вновь пока не совершите продолжительный отдых.

Клятва Короны (SCAG)

Клятва Короны — это присяга идеалам цивилизации, будь то дух нации, верность государю или служение божеству права и законности. Паладины, которые дают эту клятву, посвящают себя служению обществу, и в частности, справедливым законам, удерживающим общество от распада. Эти паладины – бдительные стражи на стенах, противостоящие волнам варварства и хаоса, угрожающим уничтожить все достижения цивилизации, и широко известные примеры для подражания, хранители или часовые. Часто, паладины, которые дают данную клятву, являются членами рыцарского ордена на службе короля или народа, и рассматривают принятие клятвы как часть церемонии посвящения в ряды ордена.

Догматы Короны

Принципы Клятвы Короны часто разрабатываются властителями, которым дается клятва, но в целом они опирается на несколько общих доктрин: Закон. Закон превыше всего. Закон – это раствор, скрепляющий камни цивилизации, и его следует уважать.

Преданность. Ваше слово ваши узы. Без преданности, клятвы и законы бессмысленны.

Мужество. Вы должны быть готовы сделать то, что должно быть сделано ради порядка, даже перед лицом превосходящих сил. Если вы не сделаете этого, то кто ещё сможет?

Обязанности. Вы должны понимать и принимать последствия своих действий, и вы несете ответственность за выполнение своих обязанностей и обязательств.

Заклинания Клятвы

Вы получаете доступ к заклинаниям клятвы на уровнях паладина, указанных в Списке заклинаний клятвы покорения. См. описание черты Священная клятва о том, как работают заклинания клятвы

Заклинания Клятвы Короны

Уровень паладина	Заклинания
3	Приказ, Вызов на дуэль
5	Охраняющая связь, Область истины
9	Аура живучести, Духовные стражи
13	Изгнание, Страж веры
17	Круг силы, Обет

Божественный канал

умение Клятвы Короны 3-го уровня

Вы получаете следующие варианты использования Божественного канала.

Вызов Чемпиона. Бонусным действием вы бросаете вызов, который заставляет других существ сражаться с вами. Любое существо по вашему выбору, которое может вас видеть и находящееся не далее, чем в 30 футах от вас, должно совершить спасбросок Мудрости.

В случае провала, существо не может добровольно отойти от вас дальше, чем на 30 футов. Этот эффект прекращается если существо недееспособно, умирает или отдаляется от вас на расстояние, превышающее 30 футов.

Повернуть вспять. Бонусным действием вы можете поддержать раненых союзников с помощью вашего Божественного канала.

Любое существо по вашему выбору, способное слышать вас и находящееся не далее, чем в 30 футах от вас, может восстановить количество своих хит-поинтов равное 1к6 + ваш модификатор Харизмы (минимум 1), но только в том случае, если текущее количество его хитов составляет менее половины от полного значения.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Божественная преданность

умение Клятвы Короны 7-го уровня

Когда существо, находящееся в 5-ти футах от вас получает урон, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы магически заменить ваше собственное здоровье на здоровье целевого существа таким образом, чтобы оно не получило урон. Вместо цели урон получаете вы. Этот урон невозможно понизить или предотвратить никаким образом.

Непоколебимый дух

умение Клятвы Короны 15-го уровня

Спасброски против паралича или ошеломления вы совершаете с преимуществом.

Возвышенный Чемпион

умение Клятвы Короны 20-го уровня

Ваше присутствие на поле битвы вдохновляет посвященных вашему делу. Вы можете потратить действие, чтобы получить следующее преимущество на 1 час:

- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия
- Ваши союзники получают преимущество к спас-броскам от смерти.
- Вы и ваши союзники в 30 футах от вас, получаете преимущество на спас-броски Мудрости.

Эффект преждевременно закончится, если вы окажетесь недееспособным или умрете.

Использовав это умение, вы не сможете использовать его снова, пока вы не закончите длительный отдых.

Клятва славы (TCE)

Паладины, приносящие клятву Славы, верят, что им и их товарищам суждено достичь славы через героические подвиги.Они усердно тренируются и поддерживают своих товарищей, так что они всегда готовы, когда судьба зовет их.

Догматы славы

Принципы клятвы Славы побуждают паладина совершать героические подвиги, которые в один прекрасный день могут воплотиться в легендах.

Действия превыше слов. Стремитесь быть известными по славным делам, а не по словам.

Испытания это всего лишь испытания. Смело встречайте трудности и вдохновляйте своих союзников на то, чтобы они встречали их вместе с вами.

Тренируй своё тело. Подобно неотёсанному камню, ваше тело должно быть вытесано так, чтобы все его возможности могли быть реализованы.

Дисциплинируй душу. Вы должны дисциплинировать себя, чтобы победить свои слабости, угрожающие затмить славу ваших свершений и подвигов ваших друзей.

Заклинания клятвы

Вы получаете доступ к заклинаниям клятвы на уровнях паладина, указанных в Списке заклинаний клятвы покорения. См. описание черты Священная клятва о том, как работают заклинания клятвы.

Заклинания клятвы славы

Уровень паладина	Заклинания
3	Направленный снаряд, Героизм
5	Улучшение характеристики, Магическое оружие
9	Ускорение, Защита от энергии
13	Принуждение, Свобода перемещения
17	Общение, Небесный огонь

Божественный канал

умение Клятвы славы 3-го уровня

Когда вы принимаете эту клятву, вы получаете два следующих варианта применения Божественного Канала.

Великолепный Спортсмен. В качестве Бонусного Действия вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы усилить свой атлетизм. В течение следующих 10 минут вы получаете преимущество для проверок Силы (Атлетика) и Ловкости (Акробатика); так же, вы можете нести, толкать, тащить и поднимать вдвое больше веса, чем обычно, а также расстояние ваших прыжков в длину и высоту увеличивается на 10 футов (это дополнительное расстояние стоит движения как обычно).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Впечатляющий Удар. Сразу же после того, как вы нанесете урон существу с помощью своей Божественной Кары, вы можете в качестве Бонусного действия использовать свой Божественный канал и даровать временные хиты существам по вашему выбору в пределах 30 футов от вас, включая вас. Общее количество временных хитов равно 2к8 + ваш уровень паладина; вы можете произвольно разделить временные хиты среди выбранных существ.

Аура рвения

умение Клятвы славы 7-го уровня

От вас начинает исходить аура, наделяющая вас и ваших союзников сверхъестественной скоростью, позволяя вам мчаться единым строем по полю боя. Ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов. Кроме того, пока вы не «Недееспособны», скорость передвижения любого союзника, который начинает свой ход в пределах 5 футов от вас, увеличивается на 10 футов до конца его хода.

Когда вы достигаете 18-го уровня паладина, радиус ауры увеличивается до 10 футов.

Блестящая оборона

умение Клятвы славы 15-го уровня

Вы получаете возможность обернуть защиту в неожиданную атаку. Когда по вам или другому существу, которое вы можете видеть в пределах 10 футов от себя, попадают атакой, вы можете использовать свою реакцию, чтобы добавить бонус к КД цели против этой атаки, что может привести к промаху.

Бонус равен вашему модификатору Харизмы (минимум +1). Если атака промахивается, то вы можете совершить одну атаку оружием против атакующего частью этой реакции, при условии, что атакующий находится в пределах досягаемости вашего оружия.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Живая легенда

умение Клятвы славы 20-го уровня

Вы можете усиливать себя легендами о своих великих подвигах, правдивыми или преувеличенными. Активировав эту способность Бонусным действием вы, на 1 минуту получаете следующие преимущества:

- Вы благословлены потусторонними силами, получая преимущество для всех проверок Харизмы.
- Один раз в каждом из ваших ходов, когда вы совершаете атаку оружием и промахиваетесь, вы можете сделать так, что атака попадёт.
- Если вы проваливаете Спасбросок, то вы можете использовать свою реакцию, чтобы повторить его. Вы должны использовать новый результат.

Использовав это умение, вы сможете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха. если только вы не потратите ячейку заклинаний 5-го уровня, чтобы воспользоваться ею снова.

Клятва Хранителей (TCE)

Паладины, давшие Клятву Хранителей, ищут способы защитить царство смертных от экстрапланарных существ, многие из которых способны уничтожить смертных солдат. Чтобы добиться этого, Смотрители укрепляют свой разум, дух и тело, чтобы стать абсолютным оружием против подобных угроз.

Паладины, следующие Клятве Хранителей, работают над обнаружением влияния экстрапланарных сил, часто создавая целые сети шпионов и информаторов для сбора информации о подозреваемых культах. Для Хранителя быть осторожным и подозрительным в хорошем смысле слова настолько же важно, как носить доспехи в бою.

Догматы Хранителей

Паладин, принявший Клятву Хранителей, поклялся защищать смертный мир от потусторонних угроз.

Бдительность. Угрозы, с которыми ты сталкиваешься, хитры, сильны и разрушительны. Будь бдителен к их влиянию.

Верность. Никогда не принимай дары от исчадий и тех, кто служат им. Оставайся верен своему ордену, союзника и долгу.

Дисциплина. Ты — это защита от бесконечных угроз, скрывающихся за звездами. Твой клинок должны быть всегда наточен, а ум должен быть острым, чтобы пережить то, что придет издалека.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Заклинания клятвы

Вы получаете доступ к заклинаниям клятвы на уровнях паладина, указанных в Списке заклинаний клятвы покорения. См. описание черты Священная клятва о том, как работают заклинания клятвы.

Заклинания Клятвы Хранителей

Уровень паладина	Заклинание
3	Сигнал тревоги, Обнаружение магии
5	Лунный луч, Видение невидимого
9	Контрзаклинание, Необнаружимость
13	Аура очищения, Изгнание
17	Удержание чудовища, Наблюдение

Божественный канал

умение Клятвы Хранителей 3-го уровня

Когда вы принимаете эту клятву, вы получаете два следующих варианта применения Божественного Канала:

Воля Хранителей. Вы можете использовать Божественный канал, чтобы усилить свое присутствие могущественной силой вашей веры. Действием, вы выбираете количество существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). В течение 1 минуты вы и все выбранные существа получают преимущество спасбросков Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Изгнание Экстрапланаров. Вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы наказать потусторонних существ. Действием вы демонстрируете свой священный символ и каждый аберрация, небожитель, элементаль, фея или исчадие в пределах 30 футов от вас, который может слышать вас, должен совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают спасбросок, то изгоняются на 1 минуту или до тех пор, пока не получат урон. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

Аура Стража

умение Клятвы Хранителей 7-го уровня

Вы излучаете ауру бдительности, пока вы не недееспособны. Когда вы и любое другое существо по вашему выбору в пределах 10 футов от вас совершает бросок инициативы, вы все получаете бонус к инициативе, равный вашему бонусу мастерства.

На 16 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Бдительное возмездие

умение Клятвы Хранителей 15-го уровня

Вы научились магическим образом наказывать любого, кто посмеет использовать чары против вас или ваших товарищей. Каждый раз, когда вы или существо, которое вы можете видеть в 30 футах от вас, преуспевает спасброске Интеллекта, Мудрости или Харизмы, вы можете потратить реакцию и нанести 2к8 + ваш модификатор Харизмы урона силовым полем тому, кто заставил проходить этот спасбросок.

Смертный оплот

умение Клятвы Хранителей 20-го уровня

Вы проявляете искру вашей божественной силы ради защиты мира смертных. В качестве Бонусного действия, вы получаете следующие преимущества на 1 минуту:

- Вы получаете истинное зрение на 120 футов;
- Вы получаете преимущество к броскам атаки против аберраций, небожителей, элементалей, фей и исчадий;
- Когда вы попадаете по существу атакой и наносите ему урон, вы также можете заставить это существо совершить спасбросок Харизмы. При провале существо магическим образом изгоняется на свой родной план существования, если только оно уже не находится на нем. При успехе существо не может быть изгнано этим способом в течение 24 часов.

Использовав Бонусное действие подобным образом, вы больше не можете использовать его повторно до окончания продолжительного отдыха, если только вы не потратите ячейку заклинаний 5-го уровня, чтобы повторно не использовать эту способность.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Клятвопреступник (DMG)

Клятвопреступник это паладин, нарушивший священную клятву и заимевший тёмные желания или ушедший на службу силам зла. Свет, когда-то горевший в его сердце, тухнет. Остаётся одна лишь тьма.

Чтобы стать Клятвопреступником, паладин должен быть злым и должен быть как минимум 3 уровня. Такой паладин заменяет умения, специфичные для его Священной клятвы умениями Клятвопреступника.

Заклинания клятвопреступника

Клятвопреступник теряет ранее полученные заклинания клятвы, но на указанных уровнях паладина получает следующие заклинания:

Заклинания клятвопреступника

Уровень паладина	Заклинания
3	Адское возмездие, нанесение ран
5	Корона безумия, тьма
9	Восставший труп, проклятие
13	Смятение, усыхание
17	Заражение, подчинение личности

Божественный канал

умение Клятвопреступника 3-го уровня

Паладин-Клятвопреступник получает следующие два варианта использования Божественного канала:

Контроль нежити. Вы может действием выбрать целью одно существо-нежить, видимое им и находящееся в пределах 30 футов от него. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель должна повиноваться вашим командам в течение следующих 24 часов, или пока вы не используете эту разновидность Божественного канала ещё раз. Нежить, чей показатель опасности равен вашему уровню паладина или превышает его, обладает иммунитетом к этому эффекту.

Жуткий вид. Вы может действием собрать все свои самые тёмные эмоции и выдать их вспышкой. Все существа на ваш выбор, находящиеся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости, если они вас видят. При провале цель становится испуганной вами на 1 минуту. Если существо, испуганное этим эффектом, оканчивает ход более чем в 30 футах от вас, оно может совершить ещё один спасбросок Мудрости для окончания на нём этого эффекта.

Аура ненависти

умение Клятвопреступника 7-го уровня

Ва, а также все исчадия и нежить в пределах 10 футов от вас, получаете бонус к броскам урона рукопашным оружием, равный вашему модификатору Харизмы (минимум +1). Существо может получать преимущество только одного паладина за раз.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Сверхъестественное сопротивление

умение Клятвопреступника 15-го уровня

Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.

Жуткий лорд

умение Клятвопреступника 20-го уровня

Вы может Действием окружить себя аурой мрака, существующей 1 минуту. Эта аура уменьшает яркий свет в пределах 30 футов от вас до тусклого света. Каждый раз, когда враг, испуганный вами, начинает ход в этой ауре, он получает 4к10 урона психикой. Кроме того, вы и выбранные вами существа, находящиеся в ауре, окутываются плотными тенями. Существа, полагающиеся на зрение, совершают с помехой броски атаки по существам, окутанным тенью.

Пока аура активна, вы может в свой ход Бонусным действием заставить теней в ауре атаковать одно существо. Вы совершает по цели рукопаш-

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

ную атаку заклинанием. Если атака попадает, цель получает 3к10 + ваш модификатор Харизмы урона некротикой

Активировав ауру, вы не может этого сделать ещё раз, пока не окончите продолжительный отдых.

Искупление клятвопреступника

Паладин, желающий искупления, должен вначале избавиться от злого мировоззрения и продемонстрировать изменившееся мировоззрение словами и действиями. Сделав это, паладин теряет все умения Клятвопреступника и должен выбрать божество и священную клятву (с вашего разрешения, игрок может выбрать божество или священную клятву, отличающиеся от имеющихся изначально). Однако, паладин не получает классовые умения от священной клятвы, пока не выполнит опасное задание или испытание, назначенное Мастером.

Паладин, нарушивший священную клятву второй раз, может снова стать Клятвопреступником, но уже не может получить искупление.

This is Unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Плут

Люди забывают, что сам смысл спуска в пыльную гробницу – вынести оттуда спрятанные там сокровища. Драки для дураков. Мертвецы не могут потратить свои состояния.

— Барнабас Клинкорез

Дав спутникам сигнал ждать, полурослик крадётся по подземному залу. Он прижимает ухо к двери, потом вытаскивает набор инструментов и вскрывает замок в мгновение ока. Затем он исчезает в тени, пока его друг воин идёт вперёд, чтобы пинком открыть дверь.

Человек скрывается в тени переулка, в то время как его сообщница готовит свою часть засады. Когда их цель — известный работорговец — проходит по переулку, сообщница издаёт крик, работорговец начинает выяснять, что произошло, и лезвие убийцы перерезает его горло прежде, чем он может издать звук.

Подавив смешок, гномиха шевелит пальцами и с помощью магии снимает ключи с пояса охранника. Через миг ключи в её руке, дверь камеры открыта, она и её спутники могут спокойно совершать побег.

Плуты полагаются на мастерство, скрытность и уязвимые места врагов, чтобы взять верх в любой ситуации. У них достаточно сноровки для нахождения решения в любой ситуации, демонстрируя находчивость и гибкость, которые являются краеугольным камнем любой успешной группы искателей приключений.

Навык и точность

Плуты прилагают больше усилий для освоения различных навыков, а также совершенствуют свои боевые способности, дающие им большой набор приёмов, каким мало какие персонажи могут похвастаться. Многие плуты сосредотачиваются на скрытности и обмане, в то время как другие совершенствуют навыки, помогающие им в подземельях, такие как лазание, поиск и обезвреживание ловушек, и вскрытие замков.

Когда дело доходит до боя, плуты отдают предпочтение хитрости, а не грубой силе. Плуту достаточно сделать один точный удар туда, где нападение наиболее повредит цели, а не одолевать врага шквалом атак. Плуты обладают почти сверхъестественной ловкостью для избегания опасностей, а некоторые обучились магическим трюкам в дополнение к своим способностям.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Теневая жизнь

В каждом городе и посёлке есть своя доля плутов. Большинство из них живёт согласно худшим стереотипам класса, зарабатывая на жизнь грабежами, убийствами, срезанием кошельков и мошенничеством. Часто эти негодяи объединяются в гильдии воров или преступные кланы. Многие плуты действуют самостоятельно, но и они иногда берут учеников, помогающих в мошенничестве и грабеже. Некоторые плуты живут честной жизнью слесарей, следователей или крысоловов, работа которых очень опасна из-за обитающих в канализации лютых крыс и веркрыс.

Плуты искатели приключений встречаются по обе стороны закона. Часть из них — закоренелые преступники, которые решили искать удачу и клады, а другая часть живёт жизнью искателей приключений, чтобы уйти от закона. Некоторые обрели и усовершенствовали свои навыки с целью проникновения в древние руины и скрытые склепы в поисках сокровищ.

Пагубные пристрастия

Большинство того, что делают плуты, крутится вокруг того, чтобы обрести сокровища и не дать сделать это другим. На пути к таким целям мало что встает кроме того, что многие плуты бывают уведены с этого пути тягой, затуманивающей их мысли, – непреодолимой нуждой, которая должна быть удовлетворена, даже если это рискованно.

Пагубным пристрастием плута может быть обретение физического предмета, что-то, что можно ощутить или испытать, или манера вести себя в определенные моменты. Один плут может быть не способен пройти мимо добычи, сделанной, например, из серебра, даже если эта добыча болтается на шее стражника замка. Другой не может прожить ни дня в городе, не срезав пару кошельков, просто ради практики.

Какому искушению не может не поддаться ваш персонаж-плут, когда представляется такая возможность, даже если это будет означать неприятности для вас и ваших компаньонов?

Пагубные пристрастия

к6	Пристрастие
1	Большие драгоценные камни
2	Улыбка смазливой мордашки
3	Новое кольцо на палец
4	Возможность уязвить чье-то эго
5	Изысканнейшая еда и напитки
6	Пополнение коллекции экзотических монет

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Противник

Естественно, что тем, кто насаждает закон, суждено вступить в конфликт с теми, кто его нарушает, и редкий плут не фигурирует на хотя бы одном плакате «разыскивается». Помимо этого, сама природа их профессии предполагает, что плуты часто контактируют с криминальными элементами по собственному желанию или ввиду необходимости. Некоторые из таких личностей также могут стать противниками, и разобраться с ними будет посложнее, чем со среднестатистическим членом городской стражи.

Если предыстория вашего персонажа еще не включает подобную личность, вы можете вместе со своим МП придумать причину появления противника в вашей жизни. Возможно, вы уже некоторое время были предметом внимания кого-то, кто планирует использовать вас в своих злобных целях, и о ком вам стало известно только сейчас. Такое происшествие может стать основой будущего приключения.

Есть ли у вашего персонажа-плута противник, который тоже оказался преступником? Если так, как их взаимоотношения влияют на жизнь персонажа?

Противники

к6	Противник
1	Капитан пиратов, на корабле которого вы когда-то служили. То, что вы считаете переменой деятельности, капитан счел бунтом.
2	Шпион, которому вы по незнанию передали неверную информацию, что привело к убийству неверной цели.
3	Глава местной воровской гильдии, который требует, чтобы вы в нее вступили или убирались из города.
4	Коллекционер, который нелегальными путями приобретает шедевры.
5	Скупщик краденого, который использует вас как посланника для организации подпольных встреч и сделок.
6	Владелец незаконной арены боев, где вы когда-то делали ставки.

Благодетель

Не многие плуты добиваются в жизни успеха без чьей-то помощи, а это значит, что в результате они оказываются в большом долгу у такого благодетеля.

Если предыстория вашего персонажа еще не включает подобную личность, то совместно со своим МП вы можете придумать, как благодетель появился в жизни персонажа. Возможно, вам помогло что-то, что сделал для вас благодетель без вашего ведома, и только сейчас вы узнали об этом благодетеле. Кто помог вам в прошлом, знали ли вы об этом тогда, и что вы должны ему в качестве компенсации?

Благодетели

к6	Благодетель
1	Контрабандист помог вам избежать поимки, но из-за этого потерял ценный груз. Теперь вы должны ему услугу эквивалентной ценности.
2	Король Бездомных много раз скрывал вас от преследования в обмен на ответную помощь в будущем.
3	Городской глава однажды помог вам избежать тюрьмы в обмен на информацию о могущественном криминальном боссе.
4	Ваши родители использовали все свои сбережения, чтобы вытащить вас из беды в вашей юности, и теперь из-за этого бедствуют.
5	Дракон не съел вас, хотя мог, а в обмен вы обещали оставлять для него самые лакомые кусочки в найденных сокровищах.
6	Однажды друид помог вам выбраться из затруднительной ситуации; теперь любое случайно встреченное животное может оказаться этим друидом, пришедшим просить об ответной помощи.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by W
are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LL

Плут

Уровень	Бонус мастерства	Скрытая атака	Умения
1	+2	1к6	Компетентность, Скрытая атака, Воровской жаргон
2	+2	1к6	Хитрое действие
3	+2	2к6	Архетип плута
4	+2	2к6	Увеличение характеристик
5	+3	3к6	Невероятное уклонение
6	+3	3к6	Компетентность
7	+3	4к6	Увёртливость
8	+3	4к6	Увеличение характеристик
9	+4	5к6	Умение архетипа плута
10	+4	5к6	Увеличение характеристик
11	+4	6к6	Надёжный талант
12	+4	6к6	Увеличение характеристик
13	+5	7к6	Умение архетипа плута
14	+5	7к6	Слепое зрение
15	+5	8к6	Скользкий ум
16	+5	8к6	Увеличение характеристик
17	+6	9к6	Умение архетипа плута
18	+6	9к6	Неуловимость
19	+6	10к6	Увеличение характеристик
20	+6	10к6	Удача

Создание плута

Создавая персонажа плута, учитывайте отношение персонажа к закону. Есть ли у вас криминальное прошлое или настоящее? Вы в бегах от закона или от разъярённой гильдии воров? Или вы ушли из своей гильдии в поисках больших опасностей и больших вознаграждений? Движет ли вами во время приключений жадность, или какие-либо другие желания и идеалы?

Что послужило причиной, которая увела вас прочь от прошлой жизни? Грандиозное мошенничество или ограбление пошло настолько неправильно, что заставило вас изменить взгляд на ваше ремесло? Может, удача улыбнулась вам, и успешное ограбление дало деньги, которые были вам нужны для побега от убогой жизни. Страсть к путешествиям наконец позвала вас прочь от вашего дома? Возможно, вы обнаружили себя отрезанным от семьи или наставника, и вы должны найти новые средства поддержки. Или, может быть, вы обрели нового друга — другого члена группы искателей приключений — который показал вам новые возможности для заработка, используя ваши особые таланты.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать плута, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Ловкости должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Интеллекта, при условии, что вы планируете взять архетип Мистический ловкач. В противном случае выберите Харизму, если планируете пользоваться обманом и социальным взаимодействием. Во-вторых, выберите предысторию «шарлатан».

Классовые умения

Плуты обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень плута
Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень плута после первого

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи
Оружие: Простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи
Инструменты: Воровские инструменты

Спасброски: Ловкость, Интеллект
Навыки: Выберите четыре навыка из следующих: Акробатика, Анализ, Атлетика, Внимательность, Выступление, Запугивание, Ловкость рук, Обман, Проницательность, Скрытность, Убеждение

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) рапира или б) короткий меч
- а) короткий лук и колчан с 20 стрелами или б) короткий меч
- а) набор взломщика или б) набор исследователя подземелий или в) набор путешественника
- Кожаная броня, два кинжала, воровские инструменты

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Компетентность

На 1 уровне выберите два ваших владения в навыках или одно владение навыком и владение воровскими инструментами. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик, которые вы совершаете, используя любое из выбранных владений.

На 6 уровне вы можете выбрать ещё два владения (навыки или воровские инструменты), чтобы получить эту же выгоду.

Скрытая атака

Начиная с 1 уровня вы знаете, как точно наносить удар и использовать отвлечение врага. Один раз в ход вы можете причинить дополнительный урон 1к6 одному из существ, по которому вы попали атакой, совершённой с преимуществом к броску атаки. Атака должна использовать дальнобойное оружие или оружие со свойством «фехтовальное». Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 фт. от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

Дополнительный урон увеличивается, когда вы получаете уровни в этом классе, как показано в колонке «скрытая атака».

Воровской жаргон

Во время плутовского обучения вы выучили воровской жаргон, тайную смесь диалекта, жаргона и шифра, который позволяет скрывать сообщения в, казалось бы, обычном разговоре. Только другое существо, знающее воровской жаргон, понимает такие сообщения. Это занимает в четыре раза больше времени, нежели передача тех же слов прямым текстом.

Кроме того, вы понимаете набор секретных знаков и символов, используемый для передачи коротких и простых сообщений. Например, является ли область опасной или территорией гильдии воров, находится ли поблизости добыча, простодушны ли люди в округе, и предоставляют ли здесь безопасное убежище для воров в бегах.

Хитрое действие

Начиная со 2 уровня ваше мышление и ловкость позволяют двигаться и действовать быстрее. Вы можете в каждом ходу боя совершать бонусное действие. Это действие может быть использовано только для Рывка, Отхода или Засады.

Прицеливание (ТСЕ)

На 3-м уровне, вы можете Бонусным действием даровать себе преимущество для следующего броска атаки на этом ходу. Вы можете использовать это Бонусное действие только в том случае, если вы не перемещались во время этого хода, и после того, как вы используете Бонусное действие подобным образом, ваша скорость передвижения равна 0 до конца текущего хода.

Архетип плута

На 3 уровне вы выбираете архетип, который отображает ваши плутовские способности: вор, убийца или мистический ловкач. Подробности находятся в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 9, 13 и 17 уровнях.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 10, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Невероятное уклонение

Начиная с 5 уровня, когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон, причиняемый вам этой атакой.

Увёртливость

Начиная с 7 уровня вы можете ловко увернуться от зональных эффектов, например, огненного дыхания красного дракона или заклинания град. Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете вовсе никакого урона, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален.

Надёжный талант

На 11 уровне вы улучшаете выбранные навыки, пока они не достигнут совершенства. Каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики, которая позволяет добавить бонус мастерства, вы можете при выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10».

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Слепое зрение

Начиная с 14 уровня, если вы можете слышать, то знаете о местонахождении всех скрытых и невидимых существ в пределах 10 фт. от себя.

Скользкий ум

На 15 уровне вы увеличиваете силу мышления.

Вы получаете владение спасбросками Мудрости.

Неуловимость

Начиная с 18 уровня вы можете уклоняться так хорошо, что противник крайне редко может взять над вами верх. Никакие броски атаки не получают преимущества над вами, пока вы не станете недееспособным.

Удача

Начиная с 20 уровня вы получаете сверхъестественный дар преуспевать, когда это нужнее всего. Если ваша атака промахивается по цели, находящейся в пределах досягаемости, вы можете изменить промах на попадание. В качестве альтер-нативы, если вы провалили проверку характеристики, вы можете заменить результат, выпавший на к20, на «20».

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Архетипы плута

У плутов много общих черт, включая их концентрацию на совершенствовании навыков, их выверенный и смертоносный подход к бою, и их выдающиеся рефлексы. Но разные плуты направляют эти таланты в разные воплощаемые архетипы. Ваш выбор архетипа является отражением вашей направленности, не обязательно свидетельствующей о выбранной профессии, но описывающий методы, которые вы предпочитаете.

Вор (PHB)

Вы отточили навыки воровского искусства. Грабители, бандиты, карманники и прочие преступники, как правило, следуют этому архетипу, но его же выбирают и плуты, которые предпочитают думать о себе как о профессиональных искателях сокровищ, исследователях, посыльных и ищейках. В дополнение к улучшению ловкости и хитрости, вы узнаёте навыки, которые пригодятся во время изучения древних руин, чтения незнакомых языков, использования магических предметов, которые обычно вы не можете использовать.

Быстрые руки

умение Вора 3-го уровня

Вы можете бонусным действием, предоставленным вашим Хитрым действием, совершить проверку Ловкости (Ловкость рук), использовать воровские инструменты, чтобы обезвредить ловушку или вскрыть замок, или же совершить действие Использование предмета.

Форточник

умение Вора 3-го уровня

Вы получаете возможность лазать быстрее, чем обычно; лазание больше не стоит вам дополнительного движения.

Кроме того, когда вы совершаете прыжок с разбега, расстояние, которое вы преодолеваете, увеличивается на число фт., равное вашему модификатору Ловкости.

Высокая скрытность

умение Вора 9-го уровня

Вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), если в этом ходу перемещались не более чем на половину своей скорости.

Использование магических предметов

умение Вора 13-го уровня

На 13 уровне вы узнаёте достаточно о магических процессах, чтобы импровизировать при использовании предметов, даже если раньше вы не умели ими пользоваться. Вы игнорируете все требования класса, расы и уровня при использовании магических предметов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Воровские рефлексы

умение Вора 17-го уровня

Вы обретаете большой опыт организации засад и быстрого отступления при опасности. Вы можете совершить два хода во время первого раунда боя. Совершите первый ход согласно своей нормальной инициативе, и второй ход с инициативой на 10 меньше. Вы не можете использовать это умение, если захвачены врасплох.

Убийца (PHB)

Вы сосредоточили своё обучение на мрачном искусстве смерти. Те, кто придерживаются этого архетипа, разнообразны: наёмные убийцы, шпионы, охотники за головами и даже особо помазанные священники, обученные истреблять врагов своего божества. Скрытность, яд и маскировка помогут в борьбе с врагами со смертоносной эффективностью.

Дополнительные владения

умение Убийцы 3-го уровня

Вы получаете владение набором для грима и инструментами отравителя.

Ликвидация

умение Убийцы 3-го уровня

Вы совершаете с преимуществом броски атаки по всем существам, которые ещё не совершали ход в этом бою. Кроме того, все попадания по существам, захваченным врасплох, являются критическими попаданиями.

Мастер проникновения

умение Убийцы 9-го уровня

Вы можете создавать себе ложную биографию. Вы должны потратить семь дней и 25 зм, чтобы сделать её достоверной и установить нужные связи. Вы не можете взять биографию, принадлежащую другому лицу. Например, вы можете приобрести соответствующую одежду, рекомендательные письма и официального вида сертификаты, чтобы обозначить себя в качестве члена торгового дома из далёкого города, или внушить, что вы из группы богатых торговцев.

После принятия новой личности в качестве маскировки другие существа верят, что вы являетесь этой личностью, пока не подадите очевидный повод решить обратное.

Самозванец

умение Убийцы 13-го уровня

Вы получаете способность безошибочно подражать чужой речи, почерку и привычкам. Вы должны провести не менее трёх часов изучения этих трёх компонентов поведения существа, слушая его речь, рассматривая почерк и наблюдая за привычками.

Ваши уловки не видны для случайного наблюдателя. Если осторожное существо подозревает что-то неладное, вы совершаете с преимуществом все проверки Харизмы (Обман), чтобы избежать обнаружения.

Смертельный удар

умение Убийцы 17-го уровня

Вы становитесь мастером мгновенной смерти. Если вы атакуете и попадаете по существу, захваченному врасплох, оно должно совершить спасбросок Телосложения (Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства). Проваленный спасбросок означает удвоение урона от вашей атаки по этому существу.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Мистический ловкач (PHB)

Некоторые плуты усиливают свои прекрасно отточенные навыки скрытности и ловкости магией, обучаясь премудростям чар и иллюзий. Этими плутами становятся не только карманники и грабители, но и шутники, интриганы и достаточное количество искателей приключений.

Использование заклинаний

умение Мистического ловкача 3-го уровня

Вы получаете способность накладывать заклинания. Список заклинаний, доступных плуту в этом разделе: заклинания плута.

Заговоры. Вы знаете три заговора: волшебная рука и два других заговора по своему выбору из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте ещё один заговор волшебника на 10 уровне.

Ячейки заклинаний. В приведённой ниже таблице показано, сколько у вас есть ячеек ячеек

заклинаний для сотворения заклинаний волшебника 1 уровня и выше. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потрать ячейку заклинаний с уровнем не ниже уровня заклинания. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня очарование личности и у вас есть ячейки заклинания 1 и 2 уровня, вы можете сотворить это заклинание, используя любую из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Вы знаете три заклинания волшебника 1 уровня по своему выбору, два из которых должны быть выбраны из школ Иллюзий или Очарования.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания волшебника 1 уровня и выше. Все эти заклинания должны принадлежать школе Иллюзии или Очарования, и должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейки заклинаний. Например, когда вы получите 7 уровень в этом классе, вы можете узнать одно новое заклинание 1 или 2 уровня. Заклинания, которые вы узнаёте на 8, 14 и 20 уровнях могут принадлежать любой школе магии. Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одно известное заклинание волшебника другим заклинанием по своему выбору из списка заклинаний волшебника. Уровень нового заклинания не должен превышать уровень самой большой ячейки заклинаний, и оно должно принадлежать школе Иллюзий или Очарования, если только вы не заменяете заклинание, полученное на 3, 8, 14 или 20 уровне из любой школы магии

Базовая характеристика заклинаний. При создании заклинаний волшебника вы используете Интеллект, так как вы узнаёте их с помощью специальных исследований и запоминания. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Улучшенная волшебная рука

умение Мистического ловкача 3-го уровня

Когда вы накладываете заклинание «Волшебная рука», вы можете создать руку невидимой, и совершать ею следующие дополнительные действия:

Вы можете положить один предмет, удерживаемый рукой, в контейнер, носимый или несомый другим существом.

Вы можете достать предмет из контейнера, носимого или несомого другим существом.

Вы можете использовать воровские инструменты для вскрытия замков и обезвреживания ловушек в дистанции этого заклинания. Вы можете выполнить одно из этих действий, не будучи замеченным, если успешно совершите проверку Ловкости (Ловкость рук) против проверки Мудрости (Внимательность) существа.

Кроме того, вы можете использовать бонусное действие, предоставленное умением Хитрое действие, для управления рукой.

Использование заклинаний мистического ловкача

Уровень плута	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
			1	2	3	4
3	2	3	2	-	-	-
4	2	4	3	-	-	-
5	2	4	3	-	-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	2	-	-
8	2	6	4	2	-	-
9	2	6	4	2	-	-
10	3	7	4	3	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

Магическая засада

умение Мистического ловкача 9-го уровня

Если вы накладываете заклинание на существо, от которого скрыты, существо в этом ходу совершает с помехой спасброски от этого заклинания.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Многогранный ловкач

умение Мистического ловкача 13-го уровня

Вы получаете возможность отвлекать цель своей волшебной рукой. В свой ход вы бонусным действием можете обозначить существо в пределах 5 фт. от руки, сотворённой этим заклинанием. Если вы так делаете, то до конца этого хода совершаете броски атаки по этому существу с преимуществом.

Вор заклинаний

умение Мистического ловкача 17-го уровня

Вы получаете способность магически воровать у другого колдующего знания о том, как творить заклинание.

Сразу после сотворения заклинания существом, целью которого являетесь вы, или же если вы попали в область действия этого заклинания, вы можете реакцией заставить существо совершить спасбросок его базовой характеристики. Сл равна вашей Сл спасброска заклинания. Если спасбросок провален, вы отрицаете эффект заклинания на себе, и крадёте знание этого заклинания, если оно как минимум 1 уровня, и вы можете накладывать заклинания этого уровня (оно не обязано быть заклинанием волшебника). Вы знаете это заклинание в течение следующих 8 часов и можете его накладывать, используя свои ячейки заклинаний. Существо, у которого вы украли заклинание, не может его творить на протяжении 8 часов.

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно до окончания продолжительного отдыха.

Дуэлянт (XGE)

Ваше воинское искусство в равной степени опирается как на мастерство фехтования и скорость, так и на элегантность и харизму. В то время, как некоторые воины – громилы в тяжёлых доспехах, ваш метод вести бой больше похож на выступление. Дуэлянты и пираты обычно принадлежат к этому архетипу.

Дуэлянты обычно имеют преимущество в поединках один на один, фехтуя двумя руками и держась на безопасном расстоянии от оппонента.

Ловкое маневрирование

умение Дуэлянта 3-го уровня

Вы узнаёте, как наносить удары и сразу же ускользать от контратаки. На протяжении вашего хода, если вы проводите рукопашную атаку в ближнем бою – до конца вашего хода это существо не может совершать провоцированные атаки против вас.

Лихая удаль

умение Дуэлянта 3-го уровня

Вы бросаетесь в бой с смело и без колебаний. Вы добавляете свой модификатор Харизмы к результату броска инициативы.

В добавок к этому, вам не требуется более преимущество на броски атаки, для того, чтобы применять Скрытую атаку, если в пределах пяти футов от вас нет ни одного существа, кроме вашей цели. Все прочие правила для классового умения Скрытая атака применяются к вам как обычно.

Щегольство

умение Дуэлянта 9-го уровня

Ваше обаяние становится необычайно привлекательным. Вы можете потратить действие, чтобы провести соревнование вашей Харизмы (Убеждения) против Мудрости (Проницательности) существа. Существо должно слышать вас и понимать ваш язык.

Если вы преуспеваете в этом соревновании и существо враждебно к вам, оно получает помеху на броски атак по другим целям кроме вас и не может проводить провоцированные атаки не по вам. Этот эффект длится 1 минуту, до того, как ваш союзник не атакует вашу цель, не наложит на неё заклинание или цель не удалится от вас на 60 или более футов.

Если вы преуспеваете в этом соревновании и существо не враждебно к вам, оно очаровано вами на 1 минуту. Пока очаровано, оно считает вас дружественным к себе. Этот эффект заканчивается немедленно, если вы или ваши союзники совершают что-то опасное для цели.

Элегантный маневр

умение Дуэлянта 13-го уровня

В свой ход вы можете использовать бонусное действие для того, чтобы получить преимущество на следующую проверку Ловкости(Акробатики) или Силы(Атлетики) на протяжении этого хода.

Мастер дуэлянт

умение Дуэлянта 17-го уровня

Ваше мастерство фехтования позволяет вам обратить провал в успех в бою. Если вы промазываете при броске атаки, вы можете выполнить бросок снова с преимуществом. Сделав так, вы сможете использовать эту черту снова только после короткого или длительного отдыха.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Комбинатор (XGE)

Вы концентрируете свою деятельность на людях, влиянии на них и их секретах. Многие шпионы, придворные и заговорщики следуют этому архетипу, ведя жизнь, полную интриг. Слова служат вам оружием также часто, как ножи и яды, а секреты и расположение властьпридержащих – одни из ваших наиболее ценных сокровищ.

Интриган

умение Комбинатора 3-го уровня

Вы получаете владение набором маскировки, набором для подделки документов и одним игровым набором на свой выбор. Вы также получаете два языка на свой выбор.

Дополнительно, вы можете безошибочно подражать манере и акценту речи существа, разговор которого вы слышите как минимум одну минуту, что позволяет вам выдавать себя за носителя языка из определённой страны, если вы знаете язык.

Мастер Тактики

умение Комбинатора 3-го уровня

Вы можете использовать действие Помощи как бонусное действие. Когда вы используете действие Помощи союзнику в атаке существа, цель той атаки может быть в 30 футах от вас, а не в 5 футах, если цель может видеть или слышать вас.

Проницательный манипулятор

умение Комбинатора 9-го уровня

Если вы потратите как минимум 1 минуту наблюдая или взаимодействуя с другим существом вне боя, вы можете точно определить соотношение его возможностей и ваших. Мастер ответит, является ли существо равным, превосходящим или уступающим вам по двум из характеристик на ваш выбор:

- Интеллект
- Мудрость
- Харизма
- Уровень в классе (если таковой имеется)

По усмотрению Мастера, вы также можете раскрыть для себя часть истории существа или одну из его черт характера, если таковые имеются.

Подмена

умение Комбинатора 13-го уровня

Вы можете заставить другое существо получить атаку, предназначенной вам. Когда вы являетесь целью атаки, и в радиусе 5 футов от вас есть существо, дающее вам укрытие от атаки, вы можете потратить Реакцию, перенаправив атаку с вас на это существо.

Душа обмана

умение Комбинатора 17-го уровня

Ваши мысли нельзя прочитать телепатией или другими средствами, если вы не позволите. Вы можете предоставить ложные мысли, сделав проверку Харизмы (Обмана) против проверки Мудрости (Проницательности) чтеца мыслей.

Неважно, что вы говорите, магия, определяющая ложь, покажет, что вы правдивы, если вы того захотите, и теперь вас нельзя принудить сказать правду с помощью магии.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Скаут (XGE)

Вы обучены скрываться и выживать вдали от городских улиц, что позволяет вам во время экспедиций идти на разведку впереди своих компаньонов. Плуты, выбирающие этот архетип, чувствуют себя как дома в дикой местности и среди варваров и следопытов, и многие Скауты служат глазами и ушами военных отрядов. Налетчик, шпион, охотник за головами – вот лишь некоторые из ролей, которые играют Скауты, бродя по свету.

Зачинщик

умение Скаута 3-го уровня

К вам трудно подобраться во время боя. Вы можете в качестве реакции передвинуться на расстояние до половины вашей скорости, когда враг заканчивает свой ход в пределах 5 футов от вас. Это передвижение не вызывает провоцированной атаки по вам.

Выживальщик

умение Скаута 3-го уровня

Вы получаете владение навыками Природа и Выживание, если вы еще не владеете ими. Ваш бонус мастерства удваивается при любых проверках характеристик, совершённых с использованием любого из этих навыков.

Превосходная Мобильность

умение Скаута 9-го уровня

Ваша скорость увеличивается на 10 футов. Если у вас есть скорость лазания или плавания, это увеличение также относится и к ним.

Мастер Засад

умение Скаута 13-го уровня

Вы превосходно руководите засадами и действуете первым в бою.

Вы получаете преимущество на броски инициативы. В дополнение, по существу, по которому вы по первому попадаете в первый раунд боя, становится легче попасть другим; броски атаки по такой цели делаются с преимуществом до начала вашего следующего хода.

Внезапный удар

умение Скаута 17-го уровня

Вы можете наносить удары со смертоносной скоростью. Если в свой ход вы делаете действие Атака, то можете сделать одну дополнительную атаку бонусным действием. К этой дополнительной атаке может применяться Скрытая Атака, даже если вы уже использовали Скртыую Атаку в этот ход, но вы не можете применять Скрытую Атаку против одной и той же цели более одного раза за ход.

Сыщик (XGE)

Как архетипичному Сыщику, вам нет равных в раскрытии секретов и распутывании тайн. Вы полагаетесь на внимательность к деталям, но также и на отточенные навыки читать истинные намерения других существ по их словам и поведению. Вы превосходно искореняете существ, которые прячутся среди простых людей и охотятся на них, а ваша эрудиция и способность к дедукции прекрасно помогают находить и искоренять скрытое зло.

Слух на обман

умение Сыщика 3-го уровня

Вы вырабатываете талант подмечать ложь. Когда вы делаете проверку Мудрости (Проницательность), чтобы распознать, обманывает ли существо, считайте выпавшие на к20 результаты 7 и ниже за 8.

Внимательный взгляд

умение Сыщика 3-го уровня

Начиная с 3 уровня, вы можете использовать бонусное действие, чтобы сделать проверку Мудрости (Восприятие) с целью заметить спрятанное существо или предмет или проверку Интеллекта (Расследование) с целью найти или расшифровать улики.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Проницательный бой

умение Сыщика 3-го уровня

Вы получаете способность распознать тактику врага и выработать ей противодействие. Бонусным действием вы можете сделать проверку Мудрости (Проницательность) против существа, которое вы видите и которое не недееспособно, против проверки Харизмы (Обман) цели. При успехе вы можете использовать Скрытую Атаку против цели даже если у вас нет преимущества на бросок атаки, однако не в случае, если у вас на этот бросок помеха.

Этот эффект длится 1 минуту либо до тех пор, когда вы успешно используете эту способность против другой цели.

Неторопливый взгляд

умение Сыщика 9-го уровня

Начиная с 9 уровня вы получаете преимущество на все проверки Мудрости (Восприятие) и Интеллекта (Расследование), если в данных ход вы перемещаетесь не более чем на половину своей скорости.

Безошибочный взгляд

умение Сыщика 13-го уровня

Ваши чувства практически невозможно обмануть. Действием вы можете почувствовать наличие иллюзий, перевертышей в их непервоначальной форме, и прочей магии, предназначенной для обмана чувств, в пределах 30 футов от себя, если вы в этот момент не ослеплены или не оглушены. Вы чувствуете, что присутствует какой-то направленный на обман чувств эффект, но не знаете, что именно сокрыто или какова его истинная природа.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашей Мудрости (минимум один), и восстанавливаете потраченные использования, сделав длительный отдых.

Взгляд на слабость

умение Сыщика 17-го уровня

Вы учитесь играть на слабостях существа, внимательно изучив его тактику и передвижения. Пока против существа действует ваша способность Проницательный Бой, повреждения от вашей Скрытой Атаки против этого существа увеличиваются на 3к6.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Фантом (ТСЕ)

Многие Плуты ходят по тонкой линии между жизнью и смертью. Они рискуют своей жизнью и отнимают жизни других. Во время приключений некоторые Плуты раскрывают в себе мистическую связь с самой смертью. Эти Плуты черпают знания от мертвых и погружаются в негативную энергию, со временем становясь призраками. Воровские гильдии ценят Фантомов за то, что они крайне эффективны в качестве информаторов и шпионов.

Многие шадар-кай из Царства Теней — мастера подобного направления, а некоторые даже готовы обучить этому искусству. В таких местах, как Тэй («Забытые Королевства») и Каррнат («Эберрон»), многие некроманты практикуют такое искусство, а Фантомы могут стать доверенным лицом волшебника и его правой рукой. В храмах богов смерти Фантомы работают в качестве агентов, которые отслеживают тех, кто попытался обмануть смерть, а также чтобы получить информацию, которая может быть утеряна в случае смерти ее «носителя».

Как вы получили доступ к такой силе? Вы уснули на кладбище и очнулись, обладая новыми способностями? Или вы сумели заполучить их, прислуживая в храме или воровских гильдиях, посвященных богам смерти?

Шепоты мертвецов

умение Фантома 3-го уровня

Отголоски тех, кто умер, начинают окутывать вас. Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или долгий отдых, вы можете получить умение в одном навыке или инструменте на ваш выбор — призраки делятся с вами этими знаниями. Умение в выбранном навыке или инструменте длится до тех пор, пока вы не примените особенность повторно.

Вопли из могил

умение Фантома 3-го уровня

Когда вы подталкиваете кого-то ближе к могиле, вы можете направить силу смерти, чтобы причинить вред кому-то еще. Сразу же после того, как вы нанесли существу урон Скрытой Атакой в свой ход, вы можете нацелиться на другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футах от первого существа. Совершите бросок половины костей Скрытой Атаки на вашем уровне (округляя вверх). Вторая цель получает количество некротического урона, равное общему результату на этих костях Скрытой Атаки, так как вопли мертвых окружают их в этот момент.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Дары умерших

умение Фантома 9-го уровня

Когда жизнь заканчивается в вашем присутствии, вы можете выкрасть дар из умирающей души, некий осколок жизненной сущности, который принимает физическую форму. Реакцией, когда существо, которое вы можете видеть, умирает в пределах 30 футов от вас, вы раскрываете ладонь и Крошечная безделушка появляется в ней. Она является даром души. Мастер сам выбирает внешний вид дара или вы бросаете кость по таблице безделушек из Книги Игрока. Максимальное количество подобных даров душ равно вашему Бонусу мастерства. Вы также не можете создать один из них, когда вы достигли максимума.

Вы можете использовать дары душ следующими способами:

- Ваша жизненная сила укрепляется за счет жизненной энергии, содержащейся в этом даре. Пока этот дар души находится у вас, вы получаете преимущества для спасбросков от смерти и спасбросков Телосложения.
- Когда вы в свой ход наносите урон Скрытой Атакой, вы можете уничтожить один из своих даров душ, находящийся у вас, а затем немедленно использовать «Вопли из могилы», без затрат этого умения.
- Действием вы можете уничтожить один из даров души вне зависимости от того, где он находится. Когда вы это делаете, вы можете задать один вопрос духу, связанному с этим даром. Дух появляется перед вами и отвечает на вопрос на языке, который он знал при жизни. Ответ не должен быть правдивым, но он должен быть максимально кратким, так как дух стремится быстрее освободиться.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призрачная походка

умение Фантома 13-го уровня

Теперь вы можете частично войти в мир уменрших, став подобием призрака. Бонусным действием вы принимаете форму призрака.

Находясь в этой форме, вы получаете скорость полета равную 10 футам, вы можете парить, а броски атаки по вам имеют помеху. Вы также можете перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Вы получите 1к10 урона силовым полем, если завершите ход внутри существа или объекта.

Вы остаетесь в этой форме 10 минут или до тех пор, пока не окончите этот эффект Бонусным действием. Чтобы использовать это умение вновь, вы должны закончить продолжительный отдых или уничтожить один из даров души в качестве части Бонусного действия для активации Призрачной походки.

Друг смерти

умение Фантома 17-го уровня

Ваша связь со смертью стала настолько близкой, что вы получаете следующие преимущества:

- Когда вы используете свои «Вопли из могил», вы можете нанести некротический урон как первому, так и второму существу.
- В конце продолжительного отдыха в вашей руке появляется дар души, если у вас нет никаких даров души, так как духи умерших тянутся к вам.

Клинок души (TCE)

Большая часть убийц поражают свои цели при помощи физического оружия. Многие грабители и шпионы используют воровские инструменты, чтобы пробраться на охраняемые территории. В противоположность этому, Клинки Души наносят удары и проникают при помощи своего разума, пробираясь как через физические, так и ментальные барьеры. Подобные плуты обнаруживают псионическую силу внутри себя и используют ее в своей плутовской работе. Они станут желанным пополнением гильдии воров, однако им вряд ли будут доверять из-за их странных ментальных сил. Большая часть правительств с радостью наймет Клинка Души в качестве шпиона.

Среди стволов древних лесов Материального Плана и Королевства Фей некоторые эльфы следуют по пути Клинка Души, служа в качестве незаметных и смертельно опасных стражей лесов. В бесконечной войне гитов гитзерай очень часто становятся Клинком Души, когда требуется скрытность для поражения врага.

Будучи Клинком Души, ваши псионические способности могли преследовать вас с самого детства, но раскрыли свой потенциал только во время стресса в одном из приключений. Или, возможно, вы обнаружили уединенный орден адептов псионики и потратили годы, изучая способы применения своей силы.

Псионическая Сила

умение Клинка душ 3-го уровня

В вас скрыт источник псионической энергии. Эта сила представлена в виде костей к6 Псионической Энергии. У вас есть определенное количество этих костей (ваш удвоенный бонус мастерства). Эти кости питают различные псионические силы, которыми вы обладаете, и которые подробно описаны ниже.

Некоторые из ваших способностей расходуют Псионическую Энергию, которую они используют, как указано в описании способности, и вы не можете использовать способность, если она требует, использования кости Псионической Энергии, если все ваши кости израсходованы. Вы восстанавливаете все израсходованные кости Псионической энергии, когда заканчиваете продолжительный отдых. Кроме того, Бонусным действием вы можете восстановить себе одну израсходованную кость Псионической энергии, но вы не можете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых

Кость вашей Псионической Энергии увеличивается с количеством уровней, полученном в этом классе: на 5-м уровне (к8), на 11-м уровне (к10) и 17-м уровне (к12).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Нижеописанные способности используют ваши кости Псионической энергии:

Усиленная Пси-сноровка. Когда ваши обычные навыки подводят вас, вы можете зачерпнуть псионической силы, чтобы помочь себе. Если вы проваливаете проверку характеристики, используя навык или инструмент, которым вы владеете, вы можете совершить бросок кости Псионической энергии и добавить выпавшее значение к проверке, потенциально обратив провал в успех.

Психические шепоты. Вы можете использовать ваши псионические способности для установки телепатической связи между вами и другими, что идеально подходит для тихого проникновения. Действием, выберите одно или нескольких существ, которых вы можете видеть, их количество равняется вашему Бонусу мастерства, после чего бросьте кость Псиончиеской энергии. Результат броска определит в течении скольких часов выбранные существа могут телепатически общаться с вами, а вы с ними. Чтобы отправлять или получать сообщение (действий не требуется), вы и другое существо должны быть на расстоянии не больше 1 мили друг от друга. Существо не может использовать эту телепатию, если оно не может говорить ни на одном языке. Так же, существо может оборвать телепатическую связь в любой момент (действий не требуется). Вы и существо не должны говорить на одном языке, чтобы понимать друг друга.

Когда вы впервые используете эту способность после окончания длительного отдыха, вы не тратите кость Псионической энергию. Во всех остальных случаях, когда вы используете способность, ваша кость расходуется.

Психические клинки

умение Клинка душ 3-го уровня

Вы можете воплощать свои псионические силы в виде мерцающих клинков из психической энергии. Когда вы собираетесь совершить действие Атака, вы можете создать психической клинок в вашей свободной руке и совершить атаку им. Этот магический клинок —простое оружие ближнего боя, обладающее свойствами «фехтовальное» и «метательное». Его обычная дальность равна 60 футам, а максимальной дальности у оружия нет.

При попадании оно наносит психический урон, равный 1к6 + модификатор характеристики, используемый для совершения броска атаки. Клинок мгновенно исчезает после попадания или промаха по его цели, а также не оставляет следов на цели, при нанесении урона.

После того, как вы атакуете этим клинком, вы можете Бонусным действием совершить атаку вторым психическим клинком в том же ходу при условии, что у вас свободна вторая рука, для его создания. Кость урона этой бонусной атаки равна 1к4, а не 1к6.

Клинки Душ

умение Клинка душ 9-го уровня

Ваши Психические клинки теперь являются отражением вашей пси-наполненной души, даруя вам умения использующие ваши кости Псионической энергии:

Самонаводящиеся Удары. Если вы совершаете бросок атаки для ваших Психических Клинков и промахиваетесь по цели, вы можете совершить бросок одной кости Псионической энергии и добавить число на кости к броску атаки. Если из-за этого бонуса атака попадает, то ваша кость Псионической энергии расходуется.

Психическая телепортация. В качестве Бонусного действия вы создаете один из ваших Психических Клинков, совершая бросок одной кости Псионической энергии и метаете его в незанятое пространство, которое вы можете видеть. Клинок пролетает расстояние, равное 10-и кратному результату броска кости Псионической энергии. После чего вы телепортируетесь в это пространство, а клинок исчезает.

Псионическая вуаль

умение Клинка душ 13-го уровня

Вы можете соткать вуаль из психической энергии, которая укроет вас. Действием вы можете магическим образом стать невидимым вместе со всем, что вы носите на себе или несете, на 1 час или до тех пор, пока вы самостоятельно не окончите этот эффект (для этого не требуется действий). Эта невидимость оканчивается раньше, если вы наносите существу урон или заставляете его совершить спасбросок.

Использовав это умение, вы больше не можете повторно применить его пока не окончите продолжительный отдых или пока вы не используете одну из ваших костей Псионической энергии, чтобы использовать это умение еще раз.

Раздирание разума

умение Клинка душ 17-го уровня

Вы можете метнуть свой Психический Клинок прямо в разум существа. Когда вы используете Психический Клинок, чтобы нанести урон от Скрытой атакой существу, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости (Сл броска равна 8 + бонус мастерства + ваш модификатор Ловкости). Если существо проваливает спасбросок, оно считается ошеломленным на 1 минуту. Ошеломленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе.

Использовав это умени, вы больше не можете повторно применить его пока не окончите продолжительный отдых или пока вы не израсходуете 3 кости Псионической энергии, чтобы использовать умение еще раз.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Следопыт

Я провожу много времени вдали от цивилизации, держась на границе с ней, чтобы защищать её. Не думай, что из-за того, что я не преклоняю колен перед твоим королём , я не сделал больше для его защиты, чем все его рыцари.

—Совеллис

Грубо и дико выглядящий человек в одиночку следует в тенях деревьев за орками, которые, как он знает, планируют напасть на расположенную рядом ферму. Зажав по короткому мечу в каждой руке, он становится стальным вихрем, вырезающим одного врага за другим.

Увернувшись от конуса морозного воздуха, эльфийка встаёт на ноги и натягивает тетиву лука, чтобы пустить стрелу в белого дракона. Невзирая на волну страха, которая исходит от дракона подобно холоду его дыхания, она посылает одну стрелу за другой, чтоб найти уязвимые места между толстыми чешуйками.

Подняв высоко руку, полуэльф свистит ястребу, кружащему высоко над ним, призывая птицу к себе. Нашёптывая указания на эльфийском, он показывает на выслеженного совомед а и посылает ястреба, чтобы отвлечь существо, пока он готовит свой лук.

Вдали от суеты городов и посёлков, за изгородями, которые защищают самые далёкие фермы от ужасов дикой природы, среди плотно стоящих деревьев, беспутья лесов и на просторах необъятных равнин следопыты несут свой бесконечный дозор.

Следопыты являются свободолюбивыми странниками и искателями, которые патрулируют край цивилизованных земель, возвращающие обратно обитателей диких земель. Это неблагодарная работа, так как их усилия редко понимаются и почти никогда не вознаграждаются. Однако следопыты продолжают выполнять свои обязанности, никогда не сомневаясь в том, что их работа делает мир более безопасным местом.

Отношения с цивилизацией определяют личность и историю каждого следопыта. Некоторые следопыты видят себя в качестве органов закона, носителями справедливости на переднем краю цивилизации, не отвечающими никаким властителям. Другие – выживальщики, которые избегают цивилизации в целом. Они уничтожают монстров чтобы сохранить себя в безопасности в то время как они путешествуют сквозь нетронутые дикие земли мира. Если их усилия приносят пользу королевствам и другим цивилизованным областям, что они избегают, что ж, пусть так.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Смертоносные охотники

Бойцы диких земель, следопыты, специализируются на охоте на монстров, таких как неистовствующие звери, чудовищные создания, ужасающие великаны и смертоносные драконы, угрожающих нападением на цивилизованные земли гуманоидов. Они умеют выслеживать добычу подобно хищнику, скрытно передвигаясь через дебри, прячась среди кустов и камней. Тренируясь сражаться, следопыты делают упор боевой подготовки на сражениях с избранными врагами.

Благодаря близости с дикой природой, следопыты приобретают способность творить заклинания, взывая к силам природы подобно друидам. Их заклинания, как и боевые навыки, делают акцент на скорость, скрытность и охоту. Таланты и способности следопыта оттачиваются с концентрацией на защите пограничных земель.

Независимые искатели приключений

Хотя следопыт может заработать на жизнь как охотник или проводник, его истинным призванием является защита приграничных земель от разрушительных действий чудовищ и гуманоидных орд, приходящих из диких земель. В некоторых местах следопыты собираются в тайные ордены или объединяют усилия с кругами друидов. Однако, многие следопыты независимы, так как знают, что если нападёт дракон или отряд орков, оно будут первой (и чаще всего последней) линией обороны.

Эта яростная независимость делает следопытов пригодными для приключений, так как они привыкли жить вдали от комфорта сухой постели и горячей ванны. Сталкиваясь с воспитанными в городе искателями приключений, которые ноют о тяготах жизни в дикой природе, следопыты реагируют на это с помесью веселья, разочарования и сочувствия. Но они понимают, что другие искатели приключений, привносящие свою лепту в дело борьбы с врагами цивилизации, стоят дополнительных усилий. Изнеженные горожане могут не знать, как прокормить себя или найти пресную воду в дикой природе, но они компенсируют это незнание своими навыками.

Взгляд на мир

Взгляд следопытов на мир начинается (а иногда и заканчивается) с взглядов этого персонажа на цивилизованных людей и места, где они живут. Отношение некоторых следопытов к цивилизации уходит корнями глубоко в презрение, в то время как другие жалеют людей, которых они поклялись защищать – хотя на поле боя, невозможно заметить разницу между одним следопытом и другим. В самом деле, для тех, кто стал свидетелем того, как действуют следопыты, и кому следопыты помогали, вряд ли имеет значение, почему следопыты делают то, что делают. При этом вряд ли два конкретных следопыта выскажут одинаковое мнение по какому-то вопросу.

Если вы еще не думали о деталях мировоззрения вашего персонажа, подумайте над тем, чтобы выразить их точку зрения на окружающий мир коротким высказыванием (например таким как приведены в таблице ниже). Как это может повлиять на то, как вы себя ведете?

Взгляды на мир

к6	Взгляд
1	Поселения и города – лучшее место для тех, кто не может выжить самостоятельно.
2	Прогресс цивилизации лучший способ препятствовать хаосу, но развитие должно контролироваться.
3	Поселения и города необходимое зло, но когда дикая природа будет очищена от сверхъестественной угрозы они нам больше не понадобятся.
4	Стены нужны трусам, которые прячутся за ними пока другие делают мир безопаснее.
5	Посещение города не неприятно, но через несколько дней я ощущаю призыв вернуться в дикую местность.
6	Города порождают слабость, изолируя народы от жестоких уроков природы.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Родной край

Все Следопыты, независимо от того, как они взялись за профессию, имеют прочную связь с природным миром и его различными территориями. Для некоторых следопытов дикая природа – родина, где они выросли, либо в результате рождения там либо переезда туда в молодом возрасте. Для других рейнджеров цивилизация изначально была родиной, но дикая природа стала второй родиной.

Придумайте предысторию своего персонажа и решите в какой местности вы чувствует себя как дома, вне зависимости от того, родились ли вы там. Что говорит эта местность о вашей личности? Влияет ли это на то, какие заклинания вы решили узнать? Повлияла ли ваша жизнь на ваш выбор избранного врага?

Родные края

к6	Родной край
1	Вы патрулировали древний лес, затенённый и поражённый переходами в Царство Теней.
2	В группе кочевников вы приобрели навыки выживания в пустыне.
3	Ваша ранняя жизнь в Подземье подготовила вас к борьбе с местными порождениями.
4	Вы жили на краю болота, месте поражённым наземными и водными монстрами.
5	Вы выросли среди вершин и нахождение лучшего пути через горы для вас происходит без усилий.
6	Вы забрели далеко на Север и научились защищаться и процветать в мире охваченном льдом.

Заклятый враг

Каждый следопыт начинает с избранным врагом (или двумя). Определение Избранного врага может быть связано с конкретным событием в ранней жизни персонажа, или это может быть полностью ваш выбор.

Что побудило вашего персонажа выбрать конкретного врага? Выбор был сделан из-за традиции или любопытства, или у вас поселилась обида?

Заклятые враги

к6	Враг
1	Вы стремитесь отомстить от имени природы за великие преступления, совершенные вашим врагом.
2	Ваши предки или предшественники сражались с этими существами, и вы тоже.
3	Вы не имеете вражды к своему врагу. Вы следите за такими существами, как охотник выслеживает дикого зверя.
4	Вы находите своего врага увлекательным, и вы собираете книги сказок и истории о нем.
5	Вы собираете небольшие сувениры с ваших павших, чтобы напомнить вам о каждом убийстве.
6	Вы уважаете своего избранного врага и считаете свои битвы с ним проверкой своих навыков.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Следопыт

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
				1	2	3	4	5
1	+2	Избранный враг, Исследователь природы	-	-	-	-	-	-
2	+2	Боевой стиль, Использование заклинаний	2	2	-	-	-	-
3	+2	Архетип следопыта, Первозданная осведомлённость	3	3	-	-	-	-
4	+2	Увеличение характеристик	3	3	-	-	-	-
5	+3	Дополнительная атака	4	4	2	-	-	-
6	+3	Улучшение избранного врага и исследователя природы	4	4	2	-	-	-
7	+3	Умение архетипа следопыта	5	4	3	-	-	-
8	+3	Увеличение характеристик, Тропами земли	5	4	3	-	-	-
9	+4	-	6	4	3	2	-	-
10	+4	Улучшение исследователя природы, Маскировка на виду	6	4	3	2	-	-
11	+4	Умение архетипа следопыта	7	4	3	3	-	-
12	+4	Увеличение характеристик	7	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	3	1	-
14	+5	Улучшение избранного врага, Исчезновение	8	4	3	3	1	-
15	+5	Умение архетипа следопыта	9	4	3	3	2	-
16	+5	Увеличение характеристик	9	4	3	3	2	-
17	+6	-	10	4	3	3	3	1
18	+6	Дикие чувства	10	4	3	3	3	1
19	+6	Увеличение характеристик	11	4	3	3	3	2
20	+6	Убийца врагов	11	4	3	3	3	2

Создание следопыта

Создавая следопыта, подумайте, какое обучение дало вам ваши выдающиеся возможности. Возможно, вы обучались персональным наставником, блуждая по дебрям вместе с ним? Или ваше обучение закончилось после смерти наставника, убитого чудовищем, все собратья которого стали для вас заклятыми врагами? Возможно, вас учили необходимым навыкам в группе следопытов, связанной с кругом друидов, постигшим мистические пути и тайны дикой природы. Вы можете быть самоучкой, отшельником, который познал боевые навыки, навыки выслеживания, и даже волшебную связь с природой через необходимость выживания в дикой местности.

Что является источником вашей ненависти к определённого рода врагам? Может, чудовище убило того, кого вы любите, или уничтожило вашу деревню? Или вы видели слишком много разрушений, причинённых этими чудовищами, после которых вы и посвятили себя обузданию их бесчинств? Является ли ваша карьера продолжением вашей работы по охране пограничных земель или это что-то совершенно другое? Что заставило вас объединиться с группой искателей приключений? Считаете ли вы, что научить новых союзников пути дикой природы сложно, или вы радуетесь освобождению от одиночества, которое они вам предлагают?

Быстрое создание

Вы можете быстро создать следопыта, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Ловкости должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Мудрости. Следопыты, концентрирующиеся на сражении с двумя оружиями, делают наивысшей характеристикой Силу, а не Ловкость. Во-вторых, выберите предысторию «чужеземец».

Классовые умения

Следопыты обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к10 за каждый уровень следопыта
Хиты на 1 уровне: 10 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень следопыта после первого

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты
Оружие: Простое оружие, воинское оружие
Инструменты: Нет

Спасброски: Сила, Ловкость
Навыки: Выберите три навыка из следующих: Анализ, Атлетика, Внимательность, Выживание, Природа, Проницательность, Скрытность, Уход за животными

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) чешуйчатый доспех или б) кожаный доспех
- а) два коротких меча или б) два простых рукопашных оружия
- а) набор исследователя подземелий или б) набор путешественника
- Длинный лук и колчан с 20 стрелами

Избранный враг

Начиная с 1 уровня у вас есть значительный опыт изучения, отслеживания, охоты и даже общения с определённым видом врагов.

Выберите вид избранного врага: аберрации, великаны, драконы, звери, исчадия, конструкты, монстры, небожители, нежить, растения, слизи, феи или элементали. В качестве альтернативы вы можете выбрать в качестве избранных врагов две гуманоидные расы (например, гноллов и орков).

Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Выживание) для выслеживания избранных врагов, а также проверки Интеллекта для вспоминания информации о них.

Когда вы получаете это умение, вы также обучаетесь одному из языков, на котором говорит ваш избранный враг, если он вообще умеет говорить.

Вы дополнительно выбираете по одному избранному врагу и языку, связанному с ним, на 6 и 14 уровнях. Получая уровни, ваш выбор должен отражать чудовищ, с которыми вы уже сталкивались во время приключений.

Предпочтительный противник (ТСЕ)

Это умение заменяет Избранного врага и работает вместе с Убийцей врагов

Когда вы попадаете атакой по существу, вы можете призвать силы природы, чтобы отметить существо и сделать его вашим заклятым противником на 1 минуту или до тех пор, потеряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании).

Впервые в каждый свой ход, когда вы попадаете атакой по предпочтительному противнику и наносите ему урон, в том числе и когда вы отмечаете его, вы можете дополнительно нанести 1к4 урона того же типа.

Вы можете использовать это умение для отметки предпочтительного врага количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после долгого отдыха.

Дополнительный урон этого умения увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней в этом классе: на 6-м уровне до 1к6, на 14-м уровне до 1к8.

Исследователь природы

Вы очень хорошо знакомы с одним видом природной среды и имеете большой опыт путешествий и выживания в регионах с таким климатом. Выберите один вид известной местности: Арктика, болота, горы, леса, луга, побережье, Подземье или пустыня. Когда вы совершаете проверку Интеллекта или Мудрости, связанную с известной вам местностью, ваш бонус мастерства удваивается, если вы используете навык, которым владеете.

Путешествуя по избранной вами местности в течении часа или более, вы получаете следующие преимущества:

Труднопроходимая местность не замедляет путешествие группы.

Ваша группа не может заблудиться, кроме как по вине магии.

Даже когда вы занимаетесь другой деятельностью во время путешествия (например, ищете пищу, ориентируетесь или выслеживание), вы остаётесь готовы к опасности.

Если вы путешествуете в одиночку, вы можете перемещаться скрытно в нормальном темпе.

Когда вы ищете пищу, то находите в два раза больше, чем обычно.

Когда вы выслеживаете других существ, вы также узнаёте их точное количество, их размеры, и как давно они прошли через область. Вы можете выбрать дополнительную известную местность на 6 и 10 уровнях.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Искусный исследователь (ТСЕ)

Данное умение заменяет Исследователя Природы.

Вы — непревзойденный исследователь и выживальщик, способный как самостоятельно выживать в дикой местности, так и помогать другим путешественникам с этим. Вы получаете описанное ниже умение «Хитрец», помимо этого на 6-м и 10-м уровне вы получаете другие умения соответственно.

Хитрец (1-й уровень)

Выберите одино из навыков которым вы владеете. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристики, которые вы совершаете, используя выбранный навык.

Вы также можете говорить, читать и писать на двух дополнительных языках на ваш выбор.

Бродяга (6-й уровень)

Ваша скорость передвижения увеличивается на 5 футов, а также вы получаете скорость лазания и плавания, равную вашей скорости передвижения.

Неутомимый (10-й уровень)

Действием, вы можете дать себе количество временных хитов, равное 1к8+ модификатор Мудрости (минимум 1 хит). Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после долгого отдыха.

Помимо этого, в конце короткого отдыха ваш уровень истощения уменьшается на 1, если он был.

Боевой стиль

На 2 уровне вы выбираете стиль сражения, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

Воин-Друид (ТСЕ)

Вы узнаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний друида. Они считаются для вас заклинаниями Следопыта, а Мудрость считается базовой характеристикой для этих заговоров. Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить один из заговоров на другой из списка заклинаний друида.

Дуэлянт

Пока вы держите рукопашное оружие в одноруке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Оборона

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

Сражение двумя оружиями

Если вы сражаетесь с двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

Стрельба

Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.

Сражение вслепую (ТСЕ)

Вы получаете слепое зрение в пределах 10 футов. В пределах этой дистанции вы можете видеть все, что не находится за полным укрытием, даже если вы ослеплены или находитесь в темноте. Более того, вы можете увидеть невидимое существо в пределах этой дистанции, только если оно успешно не спрячется от вас.

Сражение метательным оружием (ТСЕ)

Вы можете обнажить оружие со свойством «метательное» частью действия атаки, которое вы совершаете этим оружием.
Кроме того, когда вы попадаете по существу дальнобойной атакой, используя метательное оружие, вы получаете бонус +2 к броску урона.

Использование заклинаний

Получив 2 уровень, вы обучаетесь использованию волшебной сущности природы для сотворения заклинаний подобно друиду. Вы найдёте список заклинаний, доступных следопыту в этом разделе: заклинания следопыта.

Ячейки заклинаний

Таблица «Следопыт» показывает, какое количество ячеек заклинаний для сотворения заклинаний следопыта у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня дружба с животными, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете сотворить заклинание дружба с животными с помощью любой из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней

Вы знаете два заклинания 1 уровня на свой выбор из списка доступных следопыту.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 5 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний следопыта заменить на другое из списка следопыта, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний следопыт использует Мудрость, так как магия отображает вашу взаимосвязь с природой. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Мудрость при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Магическая фокусировка (ТСЕ)

Начиная с 3-го уровня, вы можете использовать друидическую фокусировку в качестве магической фокусировки для заклинаний следопыта. Фокусировкой друид может быть веточка омелы или остролиста, палочка или жезл из тиса или другого особого дерева, посох, целиком сделанный из живого дерева, или предмет, состоящий из перьев, меха, костей и зубов священных животных.

Архетип следопыта

На 3 уровне вы выбираете архетип, к которому вы стремитесь: охотник или повелитель зверей. Подробности этих архетипов приведены в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 3, 7, 11 и 15 уровнях.

Первозданная осведомлённость

Начиная с 3 уровня вы можете действием потратить одну ячейку заклинаний следопыта, чтобы сосредоточиться на познании пространства вокруг себя. В течение 1 минуты за каждый уровень использованной ячейки заклинаний вы можете ощутить присутствие следующих видов существ в пределах 1 мили (или в пределах 6 миль, если вы находитесь в избранной местности): аберрации, драконы, исчадия, небожители, нежить, феи и элементали. Это умение не раскрывает местоположение и количество существ.

Изначальное чутье (ТСЕ)

На 2-м уровне Следопыта вы можете заменить Первозданную Осведомлённость этим умением.

Вы можете сосредоточить свое внимание за счет тесной связи с природой. Вы изучаете дополнительные заклинания при достижении определенного уровня в этом классе, если вы не знаете их, как указано в таблице ниже.

Эти заклинания не учитываются в общем количестве известных вам заклинаний.

Заклинания Изначального чутья

Уровень Следопыта	Заклинание
3	Разговор с животными
5	Животные чувства
9	Разговор с растениями
13	Поиск существа
17	Общение с природой

Вы можете единожды применить каждое из этих заклинаний без использования ячеек заклинания. Как только вы используете заклинание таким образом, вы больше не сможете сделать это повторно до окончания долгого отдыха.

Универсальность воина (ТСЕ)

Начиная с 4-го уровня, каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе, и вам предоставляется «Увеличение Характеристик», вы можете заменить известный вам Боевой стиль на другой, доступный Следопыту. Эта замена представляет собой изменение направленности вашей боевой практики.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Тропами земли

Начиная с 8 уровня перемещение по немагической труднопроходимой местности не стоит вам никакого дополнительного перемещения. Вы также можете проходить через немагические растения без замедления, и не получая от них урона, даже если у них есть шипы, колючки или аналогичная опасность.

Кроме того, вы совершаете с преимуществом спасброски от растений, которые были магическим образом созданы или управляются магией, препятствуя движению, например, созданных заклинанием опутывание.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Маскировка на виду

Начиная с 10 уровня, вы можете потратить 1 минуту для создания персонального камуфляжа. У вас должен быть доступ к свежим илу, грязи, растениям, саже и другим природным материалам, с помощью которых будет создаваться камуфляж. После того как вы замаскировались подобным образом, вы можете попытаться спрятаться, прижавшись к твёрдой поверхности, такой как дерево или стена, не уступающей вам по высоте и ширине. Вы получаете бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность), пока находитесь без движения и не предпринимаете действий.

После того как вы переместились, совершили действие или реакцию, вы должны снова маскироваться с самого начала, чтобы получить это преимущество.

Природная завеса (ТСЕ)

Данное умение Следопыта 10-го уровня, заменяет Маскировку на виду

Вы обращаетесь к силам природы, чтобы они ненадолго скрыли вам от посторонних глаз. Бонусным действием,вы можете магическим образом стать невидимым вместе со своим снаряжением, которое вы носите на себе и держите в руках, до начала вашего следующего хода.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему Бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Исчезновение

Начиная с 14 уровня вы можете использовать в свой ход действие Засада бонусным действием. Кроме того, вы не можете быть выслежены немагическими способом, если вы не оставите след намеренно.

Дикие чувства

На 18 уровне вы получаете сверхъестественные чувства, которые помогут вам сражаться с существами, которых вы не можете увидеть. Когда вы атакуете существо, которое не видите, ваша неспособность видеть не накладывает помеху броскам атаки по нему.

Вам также известно о местонахождении всех невидимых существ в пределах 30 фт. от вас, при условии, что они не скрыты от вас, и вы не ослеплены и не оглушены.

Убийца врагов

На 20 уровне вы становитесь беспрецедентным охотником на своих врагов. Один раз в каждом своём ходу вы можете добавить модификатор Мудрости к броску атаки или урона по существу из списка ваших избранных врагов. Вы можете использовать это умение до или после броска, но до того, как эффекты броска вступят в силу.

Архетипы следопыта

Идеалы следопыта могут вылиться в два пути: охотника и повелителя зверей.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved or endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Охотник (PHB)

Архетип охотника означает признание своего места в качестве оплота между цивилизацией и ужасами диких земель. Если вы пошли по пути охотника, вы обучаетесь специализированным техникам ведения боя с угрозами, встречаемыми вами, начиная неистовыми ограми и ордами орков, и заканчивая возвышающимися великанами и ужасающими драконами.

Добыча охотника

умение Охотника 3-го уровня

Вы получаете одно из следующих умений на свой выбор:

Сокрушитель орд. Один раз в каждый свой ход, когда вы совершаете атаку оружием, вы можете совершить ещё одну атаку тем же оружием по другому существу, находящемуся в пределах 5 фт. от первичной цели, и находящемуся в пределах досягаемости вашего оружия.

Убийца великанов. Если Большое или ещё большее существо в пределах 5 фт. попадает или промахивается по вам атакой, вы можете реакцией атаковать это существо сразу после его атаки, при условии, что вы можете видеть его.

Убийца колоссов. Ваше упорство может повергнуть самых мощных врагов. Если вы попадаете по существу атакой оружием, это существо получает дополнительный урон 1к8, если его хиты уже ниже максимума. Вы можете причинить этот дополнительный урон только один раз в ход.

Оборонительная тактика

умение Охотника 7-го уровня

Вы получаете одно из следующих умений на свой на выбор:

Защита от мультиатаки. Если существо попадает по вам атакой, вы получаете бонус +4 к КД против всех последующих атак этого существа до конца хода.

Побег от орды. Провоцированные атаки по вам совершаются с помехой.

Стальная воля. Вы совершаете с преимуществом спасброски от испуга.

Мультиатака

умение Охотника 11-го уровня

На 11 уровне вы получаете одно из следующих умений на свой выбор:

Вихревая атака. Вы можете действием совершить рукопашные атаки по любому количеству существ в пределах 5 фт. от себя, совершая отдельный бросок атаки по каждой цели.

Залп. Вы можете действием совершить дальнобойные атаки по любому количеству видимых вами существ, находящихся в пределах 10 фт. от одной точки, и находящихся в пределах дистанции вашего оружия. У вас должны быть боеприпасы для каждой атаки, как обычно, и вы должны совершить отдельный бросок атаки для каждой цели.

Улучшенная защита охотника

умение Охотника 15-го уровня

Вы получаете одно из следующих умений на свой выбор:

Невероятное уклонение. Когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон, причиняемый вам этой атакой.

Стоять против течения. Если враждебное существо промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете реакцией заставить его повторить эту атаку по другому существу (кроме него самого) на ваш выбор.

Увёртливость. Вы можете проворно уворачиваться от некоторых зональных эффектов, например, огненного дыхания красного дракона или заклинания молния. Если вы подвергаетесь эффекту, позволяющему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете урона при успешном спасброске, или получаете лишь половину, если спасбросок был неудачным.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Повелитель зверей (PHB)

Архетип повелителя зверей воплощает в себе дружбу между цивилизацией и зверями дикого мира. Объединяя усилия, зверь и следопыт работают как одно целое, борясь с чудовищными врагами, угрожающими цивилизации и дикой природе. Следование пути повелителя зверей означает посвящение себя этому идеалу, сотрудничество с животным в качестве спутника и друга.

Спутник следопыта

умение Повелителя зверей 3-го уровня

Вы получаете зверя-спутника, который сопровождает вас во время приключений и обучен сражаться вместе с вами. Выберите зверя, с размером не больше Среднего, ПО которого 1/4 или ниже. Добавьте свой бонус мастерства к КД, броскам атаки и урона зверя, а также к спасброскам и навыкам, которыми он владеет. Максимум его хитов равен его обычному максимуму или вашему четырёхкратному уровню следопыта, в зависимости от того, что выше.

Зверь подчиняется вашим командам так хорошо, как только может. Он совершает ход с вашей инициативой, если вы не прикажете обратное. Как любые другие существа, зверь может тратить Кости Хитов во время короткого отдыха. Во время своего хода вы можете устно командовать зверем, куда ему двигаться (для этого не требуется никаких действий от вас). Вы можете действием дать устную команду зверю совершить Атаку, Отход, Помощь или Рывок. Если вы не даёте команду, зверь совершает действие Уклонения. Если у вас есть умение Дополнительная атака, вы можете сами совершить одну атаку оружием, когда приказываете зверю совершить действие Атака. Если вы недееспособны или отсутствуете, зверь самостоятельно совершает действия, сосредотачиваясь на защите вас и себя. Для того, чтобы он совершал реакции, ваша команда не требуется, в том числе и при совершении провоцированной атаки.

Путешествуя по избранной местности только вдвоём со зверем, вы можете передвигаться скрытно в нормальном темпе.

Если зверь умирает, вы можете получить другого, потратив 8 часов на волшебное связывание себя со зверем, не враждебным к вам, того же вида, либо другого.

Изначальный Спутник (TCE)

Данное умение Повелителя зверей 3-го уровня, заменяет умение Спутник Следопыта

Вы магическим образом призываете изначального зверя, который черпает силу из вашей связи с природой. Зверь дружелюбен к вам и вашим союзникам, а также подчиняется вашим командам. Выберите его блок характеристик - Земного Зверя, Морского Зверя или Небесного Зверя, использующий ваш бонус мастерства (БМ) в нескольких характеристиках.

Вы также определяете его внешний вид, в соответствии с типом Зверя и его блоком характеристик. Какой бы вид вы ни выбрали, зверь несет на себе изначальные метки, указывающие на его мистическое происхождение.

В бою Зверь действует в вашу инициативу. Он может перемещаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое может совершать Зверь в свой ход, это Уклонение, если только вы не используете в свой ход Бонусное действие на произнесение команды. Это действие может быть одним из тех, что описаны в его блоке характеристик или каким- либо другим действием. Вы также можете пожертвовать одной из своих атак, когда совершаете Действие Атака, чтобы приказать Зверю совершить Атаку. Если вы недееспособны, Зверь может предпринять любое действие по своему выбору, а не просто Уклоняться.

Если Зверь погибает, то в течение часа, вы можете использовать Действием, чтобы прикоснуться к нему и использовать слот заклинания 1-го уровня или выше. Зверь возвращается к жизни через 1 минуту восстанавливая все свои хиты.

Когда вы закончите продолжительный отдых, вы можете призвать другого изначального зверя. Новый зверь появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов от вас, и вы выбираете его внешний вид и блок характеристик. Если у вас уже есть Зверь от этого умения,то он исчезает, когда появляется новый зверь. Зверь так же исчезнет, если вы умираете.

Исключительная дрессировка

умение Повелителя зверей 7-го уровня

Если в ваш ход зверь-спутник не нападает, вы можете бонусным действием приказать зверю совершить Отход, Помощь, Рывок в его ход. Кроме того, атаки зверя теперь считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

Звериная ярость

умение Повелителя зверей 11-го уровня

Когда вы приказываете своему зверю использовать действие Атака, он может совершить либо две атаки, либо действие Мультиатака, если у него оно есть.

Общие заклинания

умение Повелителя зверей 15-го уровня

Когда вы накладываете заклинание, направленное на себя, вы также можете распространить его эффект на зверя-спутник, если он находится в пределах 30 фт. от вас.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Земной Зверь (TCE)

Средний, Зверь

Класс доспеха: 13 + БМ (природный доспех)
Хиты: 5 + 5 х ур. Следопыта (количество костей хитов (к8) зверя равно вашему уровню Следопыта)
Скорость: 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	14(+2)	15(+2)	8(-1)	14(+2)	11(0)

Чувства: Темное зрение 60 футов
Пассивная внимательность 12
Языки понимает языки на которых вы говорите.
Сложность— Бонус Мастерства (БМ) равен вашему бонусу мастерства

Атака в броске. Если зверь переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой молотом в том же ходу, цель дополнительно получает 1к6 рубящего урон. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы со Сл спасброска ваших заклинаний или будет сбито с ног.

Первобытная Связь. Вы можете добавить свой бонус мастерства к любой проверке характеристик или Спасброску, который совершает зверь.

Действия

Таран. Атака оружием ближнего боя: ваш модификатор заклинательной атаки, для попадания, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 1к8 + 2 + БМ рубящего урон.

Небесный Зверь (TCE)

Средний, Зверь

Класс доспеха: 13 + БМ (природный доспех)
Хиты: 4 + 4 х ур. Следопыта (количество костей хитов (к6) зверя равно вашему уровню Следопыта)
Скорость: 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	16(+3)	13(+1)	8(-1)	14(+2)	11(0)

Чувства: Темное зрение 60 футов
Пассивная внимательность 12
Языки понимает языки на которых вы говорите.
Сложность — Бонус Мастерства (БМ) равен вашему бонусу мастерства

Пролет. Зверь не провоцирует атаки, когда он вылетает из зоны досягаемости врага.

Первобытная Связь. Вы можете добавить свой бонус мастерства к любой проверке характеристик или Спасброску, который совершает зверь.

Действия

Кромсание. Атака оружием ближнего боя: ваш модификатор заклинательной атаки, для попадания, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 1к4 + 3 + БМ рубящего урон.

Морской Зверь (TCE)

Средний, Зверь

Класс доспеха: 13 + БМ (природный доспех)
Хиты: 5 + 5 х ур. Следопыта (количество костей хитов (к8) зверя равно вашему уровню Следопыта)
Скорость: 5 фт., плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	14(+2)	15(+2)	8(-1)	14(+2)	11(0)

Чувства: Темное зрение 60 футов
Пассивная внимательность 12
Языки понимает языки на которых вы говорите.
Сложность — Бонус Мастерства (БМ) равен вашему бонусу мастерства

Земноводное. Зверь может дышать как воздухом, так и под водой.

Первобытная Связь. Вы можете добавить свой бонус мастерства к любой проверке характеристик или Спасброску, который совершает зверь.

Действия

Опутывающий Удар. Атака оружием ближнего боя: ваш модификатор заклинательной атаки, для попадания, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 1к6 + 2 + БМ колющего или дробящего урона (на ваш выбор), и цель Схвачена(Сл высвобождения равна Сл ваших заклинаний). Пока эта захват не окончится, зверь не сможет использовать эту атаку на другую цель.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Странник горизонта (XGE)

Странники Горизонта охраняют мир от угроз, которые исходят от других планов или которые стремятся разрушить мир с помощью потусторонней магии. Они ищут планарные порталы и следят за ними, углубляясь на Внутренние и Внешние Планы по мере необходимости, чтобы преследовать своих врагов. Эти следопыты также являются друзьями любых сил в мультивселенной – особенно добрых Драконов, Фей и Элементалей – которые работают, чтобы сохранить жизнь и порядок на Планах.

Магия Странников горизонта

умение Странника горизонта 3-го уровня

Вы узнаете дополнительные заклинания, когда вы достигнете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице заклинаний Странника горизонта. Заклинание считается как заклинание следопыта для вас, но оно не учитывается при подсчете известных вам заклинаний следопыта.

Магия Странников горизонта

Уровень следопыта	Заклинание
3	Защита от добра и зла
5	Туманный шаг
9	Ускорение
13	Изгнание
17	Круг телепортации

Обнаружить портал

умение Странника горизонта 3-го уровня

Вы получаете возможность волшебным образом ощутить присутствие планарного портала. Действием, вы можете определить расстояние и направление до ближайшего планарного портала в пределах 1 мили от вас.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Примеры планарных порталов см. в разделе «Планарные путешествия» глава 2 Руководства Мастера.

Планарный воин

умение Странника горизонта 3-го уровня

Вы учитесь использовать энергию мультивселенной, чтобы усиливать ваши атаки.

Бонусным действием выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. В следующий раз, когда вы попадёте по этому существу оружием на этом ходу, все повреждения, нанесенные атакой становится повреждениями Силовым полем, и существо получает дополнительный урон 1к8 Силовым полем. Когда вы достигаете 11 уровня в этом классе, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

Эфирный шаг

умение Странника горизонта 7-го уровня

Вы осваиваете хождение по Эфирному Плану. В качестве бонусного действия, вы можете сотворить заклинание «Эфирность», не тратя ячейку заклинания, но заклинание заканчивается в конце текущего хода.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Далёкий удар

умение Странника горизонта 11-го уровня

Вы получаете возможность проходить между планами в мгновение ока. Когда вы совершаете действие Атака, вы можете телепортироваться не более чем на 10 футов перед каждой атакой в незанятое пространство, которое вы можете видеть.

Если вы атакуете, по крайней мере, двух различных существ за действие, вы можете тем же действием сделать одну дополнительную атаку против третьего существа.

Спектральная защита

умение Странника горизонта 15-го уровня

Ваша способность перемещаться между планами позволяет скользить через планарные границы, чтобы уменьшать вред, наносимый вам во время боя. Когда вы получаете урон от атаки, вы можете использовать реакцию, чтобы дать себе сопротивление для всех повреждений от этой атаки на этот ход.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сумрачный охотник (XGE)

Сумрачные охотники ощущают себя дома в самых тёмных местах: глубоко под землёй, в мрачных переулках, первобытных лесах и везде где свет тускнеет. Большинство народов попадая в такие места ощущают беспокойство, но Сумрачный охотник смело следует во тьму, стремясь устранить угрозы, прежде чем они попадут в открытый мир. Такие следопыты обычно встречаются в Подземье, но они последуют в любое место, где зло скрывается в тенях.

Магия Сумрачного охотника

умение Сумрачного охотника 3-го уровня

Вы узнаете дополнительные заклинания, когда достигаете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице заклинаний Сумрачный охотник. Заклинания считаются заклинаниями Следопыта для вас, но они не учитываются при подсчете известных вам заклинаний следопыта.

Заклинания Сумрачного охотника

Уровень следопыта	Заклинание
3	Маскировка
5	Трюк с верёвкой
9	Ужас
13	Высшая невидимость
17	Притворство

Угроза из засады

умение Сумрачного охотника 3-го уровня

Вы овладеваете мастерством засад. Вы можете добавить бонус к броску инициативы равный вашему модификатору Мудрости.

В начале первого хода боя ваша скорость хода увеличивается на 10 футов до конца этого хода. Если вы используете действие Атаки в этот ход вы можете сделать одну дополнительную атаку оружием, как часть этого действия. Если эта атака попадает, цель получает дополнительно 1к8 урона, такого же типа, что и урон оружия.

Теневой взор

умение Сумрачного охотника 3-го уровня

Вы получаете Тёмное зрение 60 футов. Если вы имеете Тёмное зрение от вашей расы его дистанция увеличивается на 30 футов.

Вы также сведущи в уклонении от существ, которые полагаются на Тёмное зрение. Находясь во тьме, вы невидимы для любого существа, полагающегося на Тёмное зрение, чтобы увидеть вас в этой темноте.

Железный разум

умение Сумрачного охотника 7-го уровня

Вы отточили технику сопротивления ментальным способностям вашей добычи. Вы получаете владение спасбросками Мудрости. Если у вас уже есть это владение, вы вместо этого можете получить владение спасброском Интеллекта или Харизмы (на ваш выбор).

Охотничья ярость

умение Сумрачного охотника 11-го уровня

Вы научились атаковать с такой неожиданной скоростью, что сможете превратить промах в очередной удар. Один раз в каждый из своих ходов когда вы промахиваетесь атакой оружием вы можете сделать еще одну атаку оружием как часть того же действия.

Теневое уклонение

умение Сумрачного охотника 15-го уровня

Вы можете уклоняться непредвиденными способами, окружая себя пучками теней. Всякий раз, когда существо совершает атаку против вас и не имеет преимущества на броске, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы наложить на него помеху. Эту особенность необходимо использовать до того, как будет известен результат атаки.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Убийца монстров (XGE)

Вы посвятили себя охоте на существ ночи и обладателей мрачной магии. Убийца монстров ищет вампиров, драконов, злых фей, извергов и другие магические угрозы. Обученные сверхъестественным приемам побеждать таких монстров, убийцы монстров – эксперты в обнаружении и уничтожении могущественных мистических врагов.

Магия Убийцы монстров

умение Убийцы монстров 3-го уровня

Вы узнаете дополнительные заклинания, когда вы достигнете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице Заклинания Убийца монстров. Заклинание считается для вас заклинанием следопыта, но оно не учитывается при подсчете известных вам заклинаний следопыта.

Заклинания Убийцы монстров

Уровень следопыта	Заклинание
3	Защита от добра и зла
5	Область истины
9	Магический круг
13	Изгнание
17	Удержание чудовища

Охотничьи чувства

умение Убийцы монстров 3-го уровня

Вы получаете способность оценить существо и определить, как лучше всего навредить ему. Действием выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас. Вы сразу узнаете, имеет ли существо какие-либо иммунитеты, сопротивления или уязвимости, и какие они. Если существо скрыто от магии прорицания, то вы чувствуете, что у него нет иммунитетов, сопротивлений или уязвимостей.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашей Мудрости, но как минимум один раз. Потраченные использования этого умения восстанавливаются после короткого или продолжительного отдыха.

Добыча убийцы

умение Убийцы монстров 3-го уровня

Вы можете сфокусировать свой гнев на одном враге, увеличивая урон, который вы наносите ему. В качестве бонусного действия, вы выбираете одно существо, которое можете видеть в пределах 60 футов от вас как цель этого умения. Каждый ход, когда вы первый раз попали в эту цель атакой оружием, она получает дополнительный урон 1к6 от оружия.

Это преимущество действует до завершения короткого или длительного отдыха. Оно заканчивается раньше, если вы выбираете другое существо.

Сверхъестественная защита

умение Убийцы монстров 7-го уровня

Вы получаете дополнительную устойчивость против нападений вашей добычи на ваш ум и тело. Всякий раз, когда цель Добычи убийцы заставляет вас пройти спасбросок или когда вы делаете проверку способности, чтобы перестать быть схваченным этой целью – добавьте 1к6 к броску.

Враг заклинателя

умение Убийцы монстров 11-го уровня

Вы получаете способность разрушать чужую магию. Когда вы видите существо, накладывающее заклинание или телепортирующееся в пределах 60 футов от вас, вы можете использовать реакцию, чтобы попытаться магически помешать ей. Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости против Сложности ваших заклинаний, иначе заклинание или телепортация терпит неудачу.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Контратака убийцы

умение Убийцы монстров 15-го уровня

Вы получаете возможность контратаковать, когда ваша жертва пытается навредить Вам. Если цель Добычи Убийцы заставляет вас сделать спасбросок, то вы можете использовать реакцию, чтобы сделать одну атаку оружием по Добыче. Вы делаете эту атаку непосредственно перед выполнением спасброска. Если атака попадает, вы автоматически проходите спасбросок, в дополнение к обычным эффектам атаки.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Странник фей (TCE)

Загадочность фей окружает вас, благодаря благословению архифеи, сияющему плоду, который вы съели с говорящего дерева, волшебному источнику, в котором вы плавали, или какому-либо другому удачному случаю. Как бы вы ни овладели вашей магией фей, теперь вы Странник Фей, следопыт, представляющий, как царство смертных, так и царство фей. Когда вы блуждаете по мультивселенной, ваш задорный смех озаряет сердца угнетённых, а ваша воинская доблесть вселяет ужас в ваших врагов, ибо велика радость фей и ужасна их ярость.

Ужасающие удары

умение Странника фей 3-го уровня

Вы усиливаете свои атаки с помощью, разрушающей разум магии. Вы черпаете ее из мрачных пустот Царства фей. Когда вы попадаете атакой по цели, вы можете нанести дополнительно 1к4 психического урона. Существо может получить этот дополнительный урон только один раз за ход. Дополнительный урон увеличивается до 1к6, когда вы достигаете 11-го уровня в этом классе.

Магия Странника фей

умение Странника фей 3-го уровня

Вы узнаете дополнительные заклинания, когда вы достигнете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице Заклинания Странника фей. Заклинание считается для вас заклинанием следопыта, но оно не учитывается при подсчете известных вам заклинаний следопыта.

Заклинания Странника Фей

Уровень Следопыта	Заклинание
3	Очарование личности
5	Туманный шаг
9	Рассеивание магии
13	Переносящая дверь
17	Фальшивый двойник

Вы так же наделены сверхъестественным благословением, дарованное вам вашим союзником феей или священны местом силы фей. Выберите свое благословение из таблицы Дары Царства Фей или совершите бросок кости, чтобы определить его случайным образом.

Дары Царства Фей

к6	Дар
1	Иллюзорные бабочки порхают вокруг вас, когда вы совершаете короткий или долгий отдых.
2	Каждый рассвет в ваших волосах распускается свежий сезонный цветок.
3	Вы еле заметно пахнете корицей, лавандой, мускатным орехом или другой успокаивающей травой или специей.
4	Ваша тень танцует, когда никто не смотрит прямо на неё.
5	Аккуратные рожки или настоящие рога растут на вашей голове.
6	На рассвете ваш цвет волос и кожи меняют свой цвет, чтобы соответствовать сезону.

Потустороннее очарование

умение Странника фей 3-го уровня

Ваши фейские особенности даруют вам сверхъестественное очарование. Каждый раз, когда вы совершаете проверку Харизмы, вы получаете к ней бонус, равный вашему модификатору Мудрости (минимум + 1).
Дополнительно, вы получаете владение одним из навыков на ваш выбор: Обман, Выступление, и Убеждение.

Ловкий трюк

умение Странника фей 7-го уровня

Магия Царства Фей хранит ваш разум. Вы получаете преимущество для Спасбросков против Очарования или Испуга.

Кроме того, каждый раз, когда вы или существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас, преуспевает в Спасброске против эффектов Очарования или Испуга, вы можете потратить Реакцию и заставить другое существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас, совершить Спасбросок Мудрости против Сл ваших заклинаний В случае провала она становится Очарованной или Испуганной вами (на ваш выбор) на 1 минуту. Существо может повторять Спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе.

Подкрепление фей

умение Странника фей 11-го уровня

Королевские дворы Царства фей благословили вас за помощь феям, теперь вам известно заклинание «Призыв феи». (заклинание в главе 3). Это заклинание не учитывается в общем количестве заклинаний следопыта, которые вам известны, и вы можете наакладывать его без материальных компонентов. Вы можете наложить его один раз без использования ячейки заклинания, и вы восстановите способность сделать вновь, когда закончите продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Каждый раз, когда вы начинаете накладывать заклинание, вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало концентрации. Если вы решите так сделать, то оно станет продолжительностью в 1 минуту.

Туманный странник

умение Странника фей 15-го уровня

Вы можете проскользнуть в Царство Фей и выйти из него, чтобы перемещаться в мгновение ока: вы можете использовать «Туманный шаг», без затраты ячейки заклинаний. Вы можете совершить это количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и вы восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Кроме того, каждый раз, когда вы используете «Туманный шаг», вы можете взять с собой одно согласное существо, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от вас. Это существо телепортируется в свободное пространство по вашему выбору в пределах 5 футов от места назначения.

Хранитель роя (TCE)

Ощущая глубокую связь с окружающим миром, некоторые следопыты используют свои магические связи, чтобы дотянуться до природы и связываются с роем духов природы. Этот рой становится очень серьезной силой в бою, а также полезной компанией следопыту. Некоторые Хранители Роя считаются изгоями и отшельниками, стараясь держаться отдельно ото всех вместе со своим роем и не приносить беспокойство остальным. Другие Хранители Роя наслаждаются созданием ярких сообществ, которые работают над общим благополучием тех, кого они считаю частью своего роя.

Собранный Рой

умение Хранителя роя 3-го уровня

Рой бестелесных духов природы связал себя с вами и может помогать вам в сражениях. Пока вы не умрёте, Рой остается в пределах занимаемого вами пространства, ползая по вам, летая вокруг вас, пробиваясь через вашу одежду, или проносясь на большой скорости рядом с вами. Вы самостоятельно определяете его внешний вид или создаете его внешний вид, совершая бросок по таблице «Внешний вид роя».

Внешний вид роя

к4	Внешний вид
1	Роящиеся насекомые
2	Миниатюрные гниющие ветки
3	Порхающие птицы
4	Игривые пикси

Один раз в каждый ваш ход, вы можете призвать Рой, который может помочь вам одним из следующих способов, сразу же после того, как вы попадёте по существу атакой:

- Цель атаки получает 1к6 колющего урона от роя.
- Цель атаки должна совершить Спасбросок Силы против Сл ваших заклинаний или будет перемещена Роем на 15 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.
- Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в выбранном вами направлении.

Магия Хранителя Роя

умение Хранителя роя 3-го уровня

Вы изучаете заговор «Волшебная рука», если не знали его до этого. Когда вы применяете это заклинание, рука выглядит как рой духов природы.

Вы так же узнаете дополнительные заклинания, когда вы достигнете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице Заклинания Хранителя роя. Заклинание считается для вас заклинанием следопыта, но оно не учитывается при подсчете известных вам заклинаний следопыта.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Заклинания Хранителя Роя

Уровень Следопыта	Заклинание
3	Огонь фей, Волшебная рука
5	Паутина
9	Газообразная форма
13	Магический глаз
17	Нашествие насекомых

Извивающаяся волна

умение Хранителя роя 7-го уровня

Вы можете сделать так, чтобы часть вашего роя стала плотной массой, которая может поднимать вас вверх. Бонусным действием вы можете получить скорость полета 10 футов и возможность парить. Этот эффект длится в течение 1 минуты или до тех пор, пока вы не окажетесь недееспособным.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Могущественный Рой

умение Хранителя роя 11-го уровня

Ваш «Собранный Рой» усиливается следующими способами

- Урон «Собранного Роя» увеличивается до 1к8.
- Если существо проваливает Спасбросок против перемещения «Собранным роем», вы также можете приказать Рою сбить с ног это существо .
- Когда вы перемещаетесь «Собранным Роем», он дает вам половину укрытия до начала вашего следующего хода.

Рассеивание Роя

умение Хранителя роя 15-го уровня

Вы можете раствориться в своем рое, избегая опасности. Когда вы получаете урон, вы можете использовать свою Реакцию, чтобы получить сопротивление этому типу урону. Вы растворяетесь в своем рое, а затем телепортируетесь в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. где вы вновь появляетесь вместе с Роем.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Это Ваш Рой

Рой и заклинания Хранителя Роя являются отражением связи персонажа с духами природы. Воспользуйтесь этой возможностью, для того, чтобы описать Рой и магию Следопыта в игре. Например, когда ваш следопыт использует «Газообразную форму», он может как будто растворяться в рое, а не превратиться просто в туманное облако, или заклинание «Магический глаз» может использовать небольшую часть вашего Роя, которая будет шпионит для вас. Такие описания не меняют эффекты заклинаний, но они представляют собой удивительную возможность исследовать историю вашего персонажа через его классовые способности. Дополнительные советы по изменению заклинаний вы найдете в разделе «Персонализация заклинаний».

Кроме того, помните, что внешний вид Роя можно изменять самостоятельно, и не чувствуйте себя ограниченными одним внешним видом. Возможно, облик духов будет меняется в зависимости от настроения следопыта или от времени года. Вам решать!

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Чародей

Практика и учеба для любителей.
Истинная сила – это право первородства.
— Хеннет, отпрыск Тиамат

Золотые глаза вспыхивают, человек протягивает вперёд руку и высвобождает всепоглощающее пламя, что горит в его жилах. Пока адское пламя бушует вокруг его врагов, кожистые крылья раскрываются у него за спиной, и он взмывает в воздух.

Длинные волосы развеваются от магического ветра, полуэльф широко разводит руки в стороны и запрокидывает голову. Моментально подняв его над землёй, волны магической энергии проходят сквозь него и выплёскиваются в окружающее пространство громадной вспышкой молний.

Крадущийся за сталагмитом полурослик указывает пальцем на троглодита. Огненная струя устремляется из его пальца к существу. С усмешкой он прячется обратно за скалу, не подозревая, что дикая магия изменила цвет его кожи на ярко-синий.

Чародеи являются носителями магии, дарованной им при рождении их экзотической родословной, неким потусторонним влиянием или воздействием неизвестных вселенских сил. Никто не может обучиться чародейству, как, например, выучить язык, так же как никто не может обучить, как прожить легендарную жизнь. Никто не может избрать путь чародейства, сила сама выбирает носителя.

Когда, во время нужды, дело доходит до демонстрации своих способностей, чародеям это даётся легче по сравнению с другими персонажами. Их сила не только находится внутри них, но и, вероятно, требует определенных усилий, чтобы сдержать её. Каждый чародей рождается со своей ролью или сталкивается с ней по космической случайности. В отличие от других персонажей, которые должны активно учиться, развивать и исследовать свои таланты, чародеям их сила дается просто так.

Поскольку мысль об от рождения магическом существе, путешествующем среди них, чародеи имеют тенденцию вызывать в других недоверие и подозрительность. Тем не менее, многие чародеи преуспевают в преодолении этих предрассудков через деяния, которые приносят пользу их менее одаренным современникам.

Чародеев часто определяют события, происходящие во проявление их силы. Для тех, кто получает её по праву рождения, это проявление – повод для празднования. Другие чародеи становятся изгоями, изгнанные из своих домов после внезапного, страшного проявления своих способностей.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Грубая магия

Магия является частью каждого чародея, наполняя тело, разум и дух скрытой силой, которая ждёт, когда её используют. Некоторые чародеи владеют магией, которая проистекает из древней родословной, связанной с магией драконов. Другие же несут в себе сырую, неконтролируемую силу, хаотичный шторм, который может выплеснуться самым неожиданным образом.

Проявление сил чародея крайне непредсказуемо. Некоторые драконьи родословные получают ровно одного чародея в каждом поколении, в других же родословных каждый индивид может являться чародеем. В большинстве случаев способность к чародейству возникает случайно. Некоторые чародеи не могут назвать источник своей силы, в то время как другие связывают его со странными событиями в своей жизни. Прикосновение демона, благословление дриады при рождении, или вода из мистического источника — всё это может разжечь искру чародейского дара. Это может быть дар божества магии, воздействие стихийных сил из Внутренних Планов, прикосновение к безумному хаосу Лимбо или понимание внутреннего устройства реальности.

Чародеи не используют книги заклинаний, на которые полагаются волшебники, и, в отличие от колдунов, не полагаются на высокого покровителя, даровавшего им заклятья. Научившись использовать и направлять свою собственную врождённую магию, они могут открыть для себя новые ошеломляющие способы высвобождения этой силы.

Необъяснимые силы

Чародеи довольно редко встречаются в мире, и совсем уж необычно встретить чародея, каким-либо образом не вовлечённого в приключения. Люди с магическими силами, текущими по их жилам, вскоре обнаруживают, что данные силы не могут постоянно дремать. Чародейская магия требует использования, и имеет тенденцию вырываться самым непредсказуемым образом, если её игнорировать. Зачастую, у чародеев туманные мотивы, толкающие их на приключения.

Некоторые ищут более глубокого пониманиямагических сил, влияющих на них, или разгадок их таинственного происхождения. Другие же надеются найти способ избавления от своего дара, или раскрытия его полного потенциала. Вне зависимости от их целей, чародеи столь же полезны в отряде искателей приключений, как и волшебники. Хотя чародеи и не владеют множеством заклинаний, это с лихвой компенсируется большой гибкостью в использовании тех заклятий, что им известны.

Источник магии

Некоторые чародеи понимают, откуда исходит их сила, основываясь на том, как проявляются их способности. Другие могут только догадываться, так как их силы появляются безо всякой причины.

Знает ли ваш персонаж источник вашей магической силы? Связано ли это с каким-то дальним родственником, космическим событием или это просто случайность? Если ваш чародей не знает, откуда взялась его сила, ваш Мастер, когда это важно для сюжета компании, может использовать эту таблицу (или выбрать источник) и рассказать эту информацию вам.

Источник магии

к6	Источник
1	Ваша сила возникает из родословной вашей семьи. Вы связаны с каким-то могущественным существом, или вы унаследовали благословение или проклятие.
2	Вы – реинкарнация существа из другого плана существования.
3	Могущественная сущность пришла в мир. Его магия изменила вас.
4	Ваше рождение было предсказано в древнем тексте, предсказание также гласит, вы рождены, чтобы использовать свою силу для ужасных целей.
5	Вы являетесь продуктом поколений тщательного, селективного размножения.
6	Вы искусственно созданы алхимиком.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Реакция

Когда в мире появляется новый чародей, при рождении, либо позже, его сила проявляется, последствия этого события сильно зависят от того, как его свидетели реагируют на то, что они видели.

Когда проявились силы вашего чародея, как на это отреагировал окружающий вас мир? Другие люди вас поддерживали, боялись или ни то ни другое?

Реакции

кб	Реакция
1	Окружающие думают, что ваши силы – великое благо, и вы должны использовать их в служении своей общине.
2	Проявление ваших сил привело к разрушениям и даже смерти, и к вам относятся как к преступнику.
3	Ваши соседи ненавидят вас и боятся вашей силы, что заставляет их избегать вас.
4	На вас обратил внимание зловещий культ, который планирует использовать ваши способности.
5	Люди вокруг вас верят, что ваши силы – это проклятие, наложенное на вашу семью за прошлые преступления.
6	Считается, что ваши силы связаны с древним родом безумных королей, правление которых предположительно закончились кровавым восстанием более века назад.

Сверхъестественная метка

В обычное время чародей почти неотличим от обычного человека; только когда он начинает использовать свой дар, чародей раскрывают свою истинную природу. Тем не менее, у большинства чародеев есть малозаметная, но выдающая физическая особенность, которая отличает их от других людей.

Если у вашего чародея есть сверхъестественная метка, она может быть легко спрятана, или вы можете гордится ею, постоянно выставляя её на показ.

Сверхъестественные метки

кб	Метки
1	У ваших глаз необычный цвет, например красный.
2	У вас есть дополнительный палец на одной ноге.
3	Одно ваше ухо заметно больше другого.
4	Ваши волосы растут с невероятной скоростью.
5	Вы много раз морщите свой нос, пока жуете.
6	Раз в день на вашей шее появляются красные пятна, и через час исчезают.

Признак чародея

Как хорошо известно в мире, некоторые чародеи лучше других контролируют свое колдовство. Иногда дикое проявление магии исходит от чародея, который накладывает заклинание. Но даже когда заклинание проходи, как и планировалось, акт сотворения заклинания часто сопровождается неким признаком, который дает понять, откуда взялась эта магическая энергия.

Когда ваш персонаж-чародей накладывает заклинание, проявляются ли признаки чародея? Связан ли этот знак с вашим происхождением другим аспектом того, кто вы есть, или этот знак – случайное явление?

Признаки чародея

кб	Признак
1	Вы произносите вербальные компоненты ваших заклинаний гулким голосом титана.
2	На мгновение, после того как вы произнесете заклинание, окружающая вас область становится темной и мрачной.
3	Вы обильно потеете при произнесении заклинания и в течение нескольких секунд после этого.
4	Всякий раз, когда вы вызываете заклинание, ваши волосы и одежда кратковременно развеваются, словно на ветру.
5	Если вы стоите, когда произносите заклинание, вы поднимаетесь на шесть дюймов в воздух и недолго левитируете.
6	Иллюзорное синее пламя появляется вокруг вашей головы, когда вы начинаете сотворять заклинание, а затем внезапно исчезает.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Чародей

Уровень	Бонус мастерства	Единицы чародейства	Умения	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	-	Использование заклинаний, Происхождение чародея	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Источник магии	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Метамагия	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Увеличение характеристик	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	-	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Умение происхождения чародея	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	8	Увеличение характеристик	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	9	-	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	10	Метамагия	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	12	Увеличение характеристик	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	14	Умение происхождения чародея	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	16	Увеличение характеристик	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	17	Метамагия	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Умение происхождения чародея	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Увеличение характеристик	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Чародейское восстановление	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Создание чародея

Самым важным аспектом при создании вашего чародея, является источник его силы. Вы в самом начале выбираете происхождение, которое может быть связано с драконьей родословной или влиянием дикой магии, но конкретный источник вашей силы определяется только вами. Возможно, это семейное проклятье, доставшееся вам от далёких предков? Или какое-нибудь экстраординарное событие оставило своё благословление, даровав врождённые способности к магии, или, может, располосовав вас шрамами?

Как вы ощущаете магические силы, струящиеся сквозь вас? Вы приняли их, попытались освоить или упиваетесь их непредсказуемой природой? Благословление это или проклятье? Искали ли вы их, или они сами нашли вас? Есть ли возможность отказаться от них, и поступили бы вы так, если бы могли? Что вы намерены делать с ними? Возможно, вы чувствуете, что были одарены этой силой для свершения какого то высшего предназначения. Или же, вы могли решить, что такая власть даёт вам право делать всё, что вздумается, и отбирать всё необходимое у тех, кто такой силы не имеет. Возможно, ваши силы связаны с могущественной фигурой, известной в этом мире — фейским существом, благословившим вас при рождении, драконом, который смешал вашу кровь с каплей своей, личем, который создал вас в качестве эксперимента, или божеством, которое избрало вас носителем этой силы.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать чародея, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Харизмы должно быть наивысшее значение. Следующей по величине характеристикой должно быть Телосложение. Во-вторых, выберите предысторию «отшельник». В-третьих, получите заговоры луч холода, свет, фокусы и электрошок вместе с заклинаниями 1 уровня волшебная стрела и щит.

Классовые умения

Чародеи обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к6 за каждый уровень чародея
Хиты на 1 уровне: 6 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень чародея после первого

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Владение

Доспехи: нет
Оружие: Боевые посохи, дротики, кинжалы, лёгкие арбалеты, пращи
Инструменты: нет

Спасброски: Телосложение, Харизма
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Запугивание, Магия, Обман, Проницательность, Религия, Убеждение.

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) лёгкий арбалет и 20 болтов или б) любое простое оружие
- а) мешочек с компонентами или б) магическая фокусировка
- а) набор исследователя подземелий или б) набор путешественника
- Два кинжала

Использование заклинаний

Определённое событие в вашем прошлом или в жизни ваших родителей или предков оставило на вас неизгладимый отпечаток, связав вас с магией. Ваши заклинания питает некий источник магии, какого бы происхождения он не был. Вы найдёте список заклинаний, доступных чародею в этом разделе: заклинания чародея.

Заговоры

На 1 уровне вам известны четыре заговора, которые вы выбираете из списка заклинаний чародея. Вы обучаетесь дополнительным заговорам чародея на свой выбор по мере роста в уровнях, как это показано в колонке «известные заговоры».

Ячейки заклинаний

Таблица «Чародей» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний 1 и других уровней. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки по окончании продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня огненные ладони, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать его с помощью любой из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней

Вы знаете два заклинания 1 уровня на свой выбор из списка заклинаний чародея.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 3 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний чародея заменить на другое из списка чародея, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний

Вы используете Харизму для сотворения заклинаний чародея. Мощь заклинаний зависит от вашей способности проецировать свою волю в реальность. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Харизму при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать магическую фокусировку в качестве фокусировки для заклинаний чародея.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Происхождение чародея

Выберите источник, из которого ваш персонаж черпает свою силу. Это может быть Наследие драконьей крови или Дикая магия. Оба источника раскрыты в конце описания класса.

Ваш выбор предоставляет вам умения на 1, 6, 14 и 18 уровнях.

Источник магии

На 2 уровне вы получаете доступ к внутреннему источнику магии. Этот источник выражен в единицах чародейства, позволяющих вам создавать разнообразные магические эффекты.

Единицы чародейства

Вы получаете 2 единицы чародейства, и их становится больше на более высоких уровнях. У вас не может быть этих единиц больше, чем указанно в таблице для вашего уровня. Вы восстанавливаете все использованные единицы чародейства по окончании продолжительного отдыха.

Свободное заклинательство

Вы можете использовать единицы чародейства, чтобы получить дополнительные ячейки заклинаний, и наоборот, пожертвовать ячейками, чтоб получить единицы. Другие способы использования единиц чародейства вы освоите на более высоких уровнях.

Создание ячеек заклинаний. В свой ход вы можете бонусным действием превратить оставшиеся единицы чародейства в дополнительные ячейки заклинаний. Приведённая таблица отображает стоимость создания ячеек разных уровней. Вы не можете создавать ячейки с уровнем выше 5. Созданные ячейки заклинаний исчезают в конце длительного отдыха.

Создание ячеек заклинаний

Уровень ячеек заклинаний	Единицы чародейства
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Преобразование ячейки заклинания в единицы чародейства. Вы можете в свой ход бонусным действием преобразовать одну ячейку заклинаний в единицы чародейства, количество которых равно уровню ячейки.

Метамагия

На 3 уровне вы получаете способность подстраивать заклинания под свои нужды. Вы выбираете два варианта метамагии из перечисленных ниже. На 10 и 17 уровне вы получаете ещё по одному варианту.

При сотворении заклинания может быть использован только один метамагический вариант, если в его описании не указано обратное.

Аккуратное заклинание

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает других существ совершить спасбросок, вы можете защитить некоторых из них от магического воздействия. Для этого вы тратите 1 единицу чародейства и выбираете существ в количестве, равном вашему модификатору Харизмы (минимум одно существо). Указанные существа автоматически преуспевают в спасброске от данного заклинания.

Далёкое заклинание

При накладывании заклинания, дистанция которого 5 фт. и более, вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы удвоить это расстояние.

При накладывании заклинания с дистанцией «прикосновение», вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы увеличить это расстояние до 30 фт.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Ищущее заклинание (ТСЕ)

Если вы делаете бросок атаки для заклинания и промахиваетесь, вы можете потратить 2 единицы чародейства, чтобы перебросить к20, но вы должны использовать новый бросок.
Вы можете использовать ищущее заклинание, даже если вы уже использовали другой вариант метамагии во время произнесения заклинания.

Непреодолимое заклинание

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает существо совершить спасбросок для защиты от его эффектов, вы можете потратить 3 единицы чародейства, чтобы одна из целей заклинания совершила первый спасбросок от этого заклинания с помехой.

Неуловимое заклинание

Во время использования заклинания вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтоб сотворить его без вербальных и соматических компонентов.

Преобразованное заклинание (ТСЕ)

Когда вы произносите заклинание, которое наносит тип урона из следующего списка, вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы изменить этот тип урона на другой из перечисленных: кислота, холод, огонь, молния, яд, звук.

Продлённое заклинание

При накладывании заклинания с длительностью 1 минута или более, вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы удвоить это время, вплоть до максимального в 24часа.

Удвоенное заклинание

Если вы используете заклинание, нацеливаемое на текущем накладываемом уровне только на одно существо и не имеющее дальность «на себя», вы можете потратить количество единиц чародейства, равное уровню заклинания (1 для заговоров), чтобы нацелиться им на второе существо-цель в пределах дистанции этого заклинания.

Усиленное заклинание

При совершении броска урона от заклинания вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы перебросить несколько костей урона (количество равно вашему модификатору Харизмы, минимум одна). Вы должны использовать новое выпавшее значение.

Вы можете воспользоваться вариантом «усиленное заклинание» даже если вы уже использовали другой вариант метамагии для этого заклинания.

Ускоренное заклинание

Если вы используете заклинание со временем накладывания «1 действие», вы можете потратить 2 единицы чародейства, чтобы сотворить это заклинание Бонусным действием.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Чародейская многогранность (TCE)

Начиная с 4-го уровня, всякий раз, когда вы достигаете уровня в этом классе, который предоставляет вам «Увеличение Характеристик», вы можете совершить одно из следующих действий, показывающую магию внутри вас, текущую по-новому:

- Замените один из вариантов, выбранных для Метамагии, другим доступным вам вариантом Метамагии.
- Замените один заговор, который вы узнали благодаря особенности Использование заклинаний этого класса, другим заговором из списка заклинаний чародея.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Волшебное указание (TCE)

При достижении 5-го уровня, вы можете использовать свой внутренний источник магии, чтобы попытаться вызвать успех из неудачи. Когда вы делаете проверку способности, которая терпит неудачу, вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы перебросить к20, потенциально обращая провал в успех, но вы должны использовать новый бросок.

Чародейское восстановление

На 20 уровне вы восстанавливаете 4 единицы чародейства по окончании короткого отдыха.

Происхождения чародея

Разные чародеи называют разные источники своей врождённой магии. Несмотря на разнообразие таких источников, большинство из них можно свести к двум категориям: наследие драконьей крови и дикая магия.

Наследие драконьей крови (PHB)

Ваша врождённая магия произошла из магии драконов, примешавшейся к вашей крови, или унаследованной вами. Чаще всего, чародеи с таким источником силы могут проследить свою родословную до могучих чародеев древности, заключавших сделки с драконами или даже объявлявших себя потомками драконов. Некоторые из таких наследственных ветвей хорошо известны, но большинство из них скрыты. Или чародей может являться родоначальником такой ветви, получив силу в результате договора или других сверхъестественных обстоятельств.

Драконий предок

умение Наследия драконьей крови 1-го уровня

Вы выбираете вид вашего драконапредка. Связанный с ним вид урона используется в ваших умениях.

Драконий предок

Дракон	Вид урона
Белый	Холод
Бронзовый	Электричество
Зеленый	Яд
Золотой	Огонь
Красный	Огонь
Латунный	Огонь
Медный	Кислота
Серебряный	Холод
Синий	Электричество
Черный	Кислота

Вы можете говорить, читать и писать на Драконьем языке. Кроме того, когда вы взаимодействуете с драконами и совершаете проверку Харизмы, ваш Бонус мастерства удваивается для этой проверки.

Драконья устойчивость

умение Наследия драконьей крови 1-го уровня

Магия, струящаяся через ваше тело, проявляет физические черты ваших предков драконов. Максимум ваших хитов увеличивается на 1 на 1 уровне и на 1 на каждом уровне, полученном в данном классе.

Кроме того, некоторые участки вашей кожи покрыты тонкой драконьей чешуёй. Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 13 + модификатор Ловкости.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Родство со стихией

умение Наследия драконьей крови 6-го уровня

Когда вы накладываете заклинание, причиняющее урон вида, связанного с вашим драконьим предком, вы добавляете модификатор Харизмы к одному броску урона этого заклинания. В это же самое время вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы получить сопротивление к этому виду урона на 1 час.

Крылья дракона

умение Наследия драконьей крови 14-го уровня

Вы получаете способность расправить драконьи крылья у себя за спиной, получая при этом скорость полёта, равную вашей текущей скорости. Вы можете создать их бонусным действием в свой ход. Крылья существуют, пока вы не развеете их бонусным действием в свой ход.

Вы не можете призвать свои крылья, нося броню, если, конечно, броня не изготовлена специально для этого. Одежда, также не приспособленная под крылья, может быть уничтожена, когда вы призываете их.

Образ дракона

умение Наследия драконьей крови 18-го уровня

Вы можете вызвать ужасный образ своего предка дракона, повергая им в ужас врагов. Вы можете действием потратить 5 единиц чародейства, чтобы окружить себя аурой страха или трепета (на ваш выбор), радиусом 60 фт. В течение 1 минуты, или пока вы не утратите концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании), все враждебные существа, начинающие ход в этой ауре, должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе они станут очарованными (если вы выбрали трепет) или испуганными (если вы выбрали страх) до окончания действия ауры. Существо, преуспевшее в спасброске, получает иммунитет к вашей ауре на 24 часа.

Дикая магия (PHB)

Ваша магия исходит от диких сил хаоса, лежащих в основе мироздания. Вы, возможно, подверглись воздействию грубой магии в той или иной форме. Возможно, она просочилась через портал, ведущий в Лимбо, Стихийные Планы или таинственный Дальний Предел. Может быть, вы были благословлены могущественной феей или отмечены демоном. Или ваша магия может быть случайностью вашего рождения, без очевидной причины. Вне зависимости от её происхождения, хаотическая магия бурлит внутри вас, готовая вырваться наружу.

Волна дикой магии

умение Дикой магии 1-го уровня

Когда вы выбираете Дикую магию в качестве источника, ваше колдовство может вызвать волны дикой магии. Сразу после накладывания вами заклинания как минимум 1 уровня Мастер может попросить вас бросить к20. Если выпадает 1, бросьте кость по таблице «Волна дикой магии» для создания случайного магического эффекта. Волна может возникать только один раз за ход. Если эффект волны является заклинанием, он слишком непредсказуем, чтобы его можно было модифицировать метамагией. Если заклинание-эффект в обычных обстоятельствах требует концентрацию, то в данном случае оно не требует концентрацию и длится свою максимальную длительность.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Поток хаоса

умение Дикой магии 1-го уровня

Вы можете манипулировать силами случая и хаоса, чтобы получить преимущество для одного броска атаки, проверки характеристики или спасброска. Сделав это, вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем вы сможете использовать это умение ещё раз.

В любой момент до того как вы восстановите это умение, сразу после использования вами заклинания чародея как минимум 1 уровня, Мастер может попросить вас бросить кость на эффект от Волны дикой магии. После этого вы восстанавливаете использование этого умения.

Подчинение удачи

умение Дикой магии 6-го уровня

Вы получаете возможность менять судьбу с помощью дикой магии. Когда другое существо, видимое вам, совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией потратить 2 единицы чародейства и бросить 1к4. Результат броска станет бонусом или штрафом (на ваш выбор) к броску существа. Вы можете сделать это после броска существа, но до того, как начнут действовать эффекты от броска.

Контролируемый хаос

умение Дикой магии 14-го уровня

Вы получаете толику контроля над Волнами дикой магии. Каждый раз, когда вы совершаете бросок по таблице дикой магии, вы можете совершить два броска и использовать любой из двух.

Разрушительные заклинания

умение Дикой магии 18-го уровня

Разрушительная энергия ваших заклинаний увеличивается. Когда вы совершаете бросок урона от заклинания, и на одной из костей выпадает максимально возможное значение, выберите одну из этих костей и бросьте её ещё раз. Добавьте выпавшее значение к урону. Вы можете использовать это умение только один раз в ход.

This is unofficial fan content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the text quoted are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Волна дикой магии

к100	Эффект
01-02	Совершайте бросок по этой таблице в начале каждого своего хода в течение следующей минуты, игнорируя результат «01–02».
03-04	В течение минуты вы можете видеть невидимых существ, если у вас есть линия обзора до них.
05-06	В свободном пространстве в пределах 5 фт. от вас появляется модрон, выбранный и контролируемый Мастером. Модрон исчезает через 1 минуту.
07-08	Вы накладываете огненный шар как заклинание 3 уровня, с центром на себе.
09-10	Вы накладываете волшебную стрелу как заклинание 5 уровня.
11-12	Бросьте к10. Ваш рост изменяется на количество дюймов, равное результату броска. Если бросок нечётный, вы уменьшаетесь. Если бросок чётный, вы растёте.
13-14	Вы накладываете заклинание смятениес центром на себе.
15-16	В течение следующей минуты вы восстанавливаете по 5 хитов в начале каждого своего хода.
17-18	У вас вырастает длинная борода из перьев, которая остаётся, пока вы не чихнёте, и в этот момент перья разлетаются во все стороны.
19-20	Вы накладываете заклинание скольжение с центром на себе.
21-22	Существа получают помеху к спасброскам от следующего заклинания, которое вы сотворите в течение следующей минуты, требующего совершить спасбросок.
23-24	Ваша кожа окрашивается в ярко-синий цвет. Заклинание снятие проклятья отменяет этот эффект.
25-26	На вашем лбу на минуту появляется глаз. В течение этого времени, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрость (Внимательность), полагающиеся на зрение.
27-28	В течении следующей минуты все ваши заклинания со временем накладывания «1 действие» могут быть сотворены бонусным действием.
29-30	Вы телепортируетесь на расстояние до 60 фт. в свободное пространство по вашему выбору, которое видите.
31-32	Вы перемещаетесь на Астральный План до конца своего следующего хода, после чего вы вернётесь в пространство, ранее занимаемое, или ближайшее свободное пространство, если это пространство занято.
33-34	Урон от следующего заклинания, причиняющего урон и сотворённого в течение следующей минуты, будет максимальным.
35-36	Бросьте к10. Ваш возраст изменяется на число лет, равное броску. Если бросок нечётный, вы молодеете (минимум на 1 год). Если бросок чётный, вы стареете.
37-38	В пределах 60 фт. от вас в свободном пространстве появляются 1к6 фламфов, контролируемых Мастером, и напуганных вами. Они исчезают чтрез 1 минуту.
39-40	Вы восстанавливаете 2к10 хитов.
41-42	Вы превращаетесь в горшок с цветами до начала своего следующего хода. Будучи растением, вы недееспособны и уязвимы для всех видов урона. Если ваши хиты опускаются до 0, ваш горшок раскалывается, и вы возвращаетесь в свою форму.
43-44	В течение следующей минуты вы можете в каждый свой ход бонусным действием телепортироваться на расстояние до 20 фт.
45-46	Вы накладываете заклинание левитация на себя.
47-48	В пределах 5 фт. от вас появляется единорог, контролируемый Мастером. Он исчезает через 1 минуту.
49-50	Вы не можете говорить в течение следующей минуты. Всякий раз, когда вы пытаетесь говорить, из вашего рта вылетают розовые пузырьки.
51-52	В течение следующей минуты рядом с вами парит призрачный щит, предоставляющий бонус +2 к КД и иммунитет к волшебной стреле.
53-54	Вы получаете иммунитет к воздействию алкоголя на ваш организм в течение следующих 5к6 дней.
55-56	У вас выпадают все волосы, но отрастают обратно за 24 часа.
57-58	В течение следующей минуты все легковоспламеняющиеся предметы, не несомые и не носимые другим существом, которых вы касаетесь, загораются.
59-60	Вы восстанавливаете самую низкоуровневую ячейку заклинания, потраченную вами.
61-62	В течение следующей минуты вы должны кричать, когда говорите.
63-64	Вы накладываете туманное облако с центром на себе.
65-66	До трёх существ на ваш выбор в пределах 30 фт. от вас получают урон электричеством 4к10.
67-68	Вы испуганы ближайшим к вам существом до конца своего следующего хода.
69-70	Все существа в пределах 30 фт. от вас становятся невидимыми на 1 минуту. Невидимость прекращается, если существо атакует или накладывает заклинание.
71-72	Вы получаете на 1 минуту сопротивление ко всем видам урона.
73-74	Случайное существо в пределах 60 фт. от вас становится отравленным на 1к4 часа.
75-76	Вы в течение минуты излучаете яркий свет в радиусе 30 фт. Все существа, оканчивающие ход в пределах 5 фт. от вас, становятся ослепшими до конца своего следующего хода.
77-78	Вы накладываете на себя заклинание превращение. Если вы проваливаете спасбросок, то на время действия заклинания превращаетесь в овцу.
79-80	В течение минуты в пределах 10 фт. от вас в воздухе порхают иллюзорные бабочки и лепестки цветов.
81-82	Вы можете немедленно совершить одно дополнительное действие.
83-84	Все существа в пределах 30 фт. от вас получают урон некротической энергией 1к10. Вы восстанавливаете хиты, равные сумме причинённого урона.
85-86	Вы накладываете отражения.
87-88	Вы накладываете полёт на случайное существо в пределах 60 фт. от вас.
89-90	Вы становитесь невидимым на 1 минуту. При этом другие существа не могут услышать вас. Невидимость оканчивается, если вы атакуете или накладываете заклинание.
91-92	Если вы погибнете в течение следующей минуты, то мгновенно вернётесь к жизни, как если бы вас воскресили заклинанием реинкарнация.
93-94	Ваш размер на 1 минуту увеличивается на одну категорию.
95-96	Вы и все существа в пределах 30 фт. от вас получаете на 1 минуту уязвимость к колющему урону.
97-98	В течение следующей минуты вы окружены тихой неземной музыкой.
99-00	Вы восстанавливаете все потраченные единицы чародейства.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Склонность	Заклинание
Добро	Лечение ран
Зло	Нанесение ран
Закон	Благословение
Хаос	Порча
Нейтралитет	Защита от добра и зла

Божественная душа (XGE)

Иногда искра магии, питающая чародея, исходит от божественного начала, мерцающего в душе. Наличие такой благословенной души является признаком того, что ваша врожденная магия может исходить из далекой, но могущественной семейной связи с божественным существом. Возможно, ваш предок был ангелом, превращённый в смертного и посланный сражаться во имя своего бога. Или ваше рождение может быть предрешено древним пророчеством, что делает из вас служителя богов или избранным сосудом божественной магии.

Традиционная религиозная иерархия часто видит в божественных душах угрозу из-за их природного магнетизма. Эти чародеи, повелевая силой богов, могут подорвать существующий строй и заявить, что они напрямую связаны с божеством.

В некоторых культурах, только тот, кто обладает божественной душой, может стать священнослужителем. На таких землях, духовенство, как правило, является наследным и передаётся из поколения в поколение в виде нескольких избранных семей или кланов.

Божественная магия

умение Божественной души 1-го уровня

Ваша связь с божеством позволяет вам изучать заклинания из класса жреца. Когда ваша особенность Использование заклинаний позволяет вам изучить или заменить заговор чародея или заклинание чародея 1 уровня или выше, вы можете выбрать новое заклинание из списка заклинаний жреца или списка заклинаний чародея. Вы должны соблюдать все остальные ограничения при выборе заклинания, но это заклинание для вас становится заклинанием чародея.

Кроме того, выберите склонность к источнику вашей божественной силы: добро, зло, закон, хаос или нейтралитет. Вы изучаете дополнительное заклинание, основанное на этой склонности, как показано ниже. Это заклинание для вас становится заклинанием чародея, но оно не учитывается при подсчете известных вам заклинаний чародея. Если вы позже замените это заклинание, вы должны заменить его заклинанием из списка заклинаний жреца.

Любимчик богов

умение Божественной души 1-го уровня

Божественная сила охраняет вашу судьбу. Если вы проваливаете спасбросок или промахиваетесь броском атаки, вы можете бросить 2к4 и добавить его к значению на кубике, возможно, изменив результат. После использования этой особенности вы не сможете использовать ей снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Усиленное лечение

умение Божественной души 6-го уровня

Божественная энергия, проходящая через вас, может усилить лечащие заклинания. Всякий раз, когда вы или союзник в пределах 5 футов от вас бросаете кубики, чтобы определить количество хитов, которое восстанавливается заклинанием, вы можете потратить 1 единицу чародейства чтобы один раз перебросить любое количество кубиков, при условии, что вы не недееспособны. Вы можете использовать эту особенность только один раз за ход.

Крылья из другого мира

умение Божественной души 14-го уровня

Вы можете использовать бонусное действие, чтобы расправить пару спектральных крыльев за спиной. Пока крылья находятся там, вы получаете скорость полёта 30 футов. Крылья не рассеиваются до тех пор, пока вы не недееспособны, не умрете или не отключите в качестве бонусного действия.

Склонность, которую вы выбрали для своей особенности Божественная магия, определяет внешний вид спектральных крыльев: крылья орла для добра или закона, крылья летучих мыши для зла или хаоса и крылья стрекозы для нейтралитета.

Неземное восстановление

умение Божественной души 18-го уровня

Вы получаете возможность переносить серьёзнейшие повреждения. В качестве бонусного действия вы можете восстановить половину своих максимальных хитов в случае, если у вас осталось меньше половины хитов.

После использования этой особенности вы не сможете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Теневая магия (XGE)

Вы – существо тени, потому что ваша врожденная магия исходит из самого Царства теней. Вы могли бы проследить свою родословную до сущности из этого места, или, возможно, вы подверглись воздействию её беспощадной энергии и трансформированы ею.

Сила теневой магии накладывает странный покров на ваш внешний вид. Искра жизни, которая поддерживает вас приглушена, как будто она изо всех сил пытается противостоять тёмной энергии, которая проникает в вашу душу. Вы можете самостоятельно выбрать причуду для вашего персонажа или определить её случайным образом по таблице Причуды теневых чародеев.

Причуды теневых чародеев

кб	Причуда
1	Вы всегда холодны на ощупь.
2	Когда вы спите, кажется, что вы не дышите (хотя вы все равно должны дышать, чтобы жить).
3	Вы почти не истекаете кровью, даже когда получили тяжёлые ранения.
4	Ваше сердце бьётся один раз в минуту. Это событие иногда вас удивляет.
5	У вас есть проблема с тем, чтобы вспомнить, что к живым существам и трупам следует относиться по-разному.
6	Вы моргнули. Один раз. На прошлой неделе.

Глаза тьмы

умение Теневой магии 1-го уровня

Вы получаете тёмное зрение радиусом 120 футов.

Когда вы достигаете 3 уровня в этом классе, вы изучаете заклинание «Тьма», которое не учитывается при подсчете известных вам заклинаний чародея. Кроме того, вы можете сотворить его, потратив 2 единицы чародейства или потратив ячейку заклинания. Если вы сотворяете его с использованием единиц чародейства, вы можете видеть сквозь эту тьму, созданную заклинанием.

Сила могилы

умение Теневой магии 1-го уровня

Ваше существование в сумеречном состоянии между жизнью и смертью затрудняет ваше поражение. Когда урон уменьшает ваши хиты до 0, вы можете сделать спасбросок Харизмы (Сл 5 + полученный урон). В случае успеха вы остаётесь с 1 хитом, вместо того чтобы упасть без сознания. Вы не можете использовать эту особенность, если ваши хиты уменьшены до 0 от урона излучением или уроном от критического удара.

После успешного спасброска вы не сможете использовать эту особенность еще раз, пока не закончите продолжительный отдых.

Гончая дурного знамения

умение Теневой магии 6-го уровня

Вы получаете возможность вызвать воющее существо тьмы, чтобы преследовать своих врагов. В качестве бонусного действия вы можете потратить 3 единицы чародейства, чтобы магически вызвать гончую дурного знамения, нацеливая её на одно существо, которое вы можете видеть в радиусе 120 футов от вас. Гончая использует параметры лютого волка, со следующими изменениями:

- Гончая Среднего размера, не Большого, и она считается чудовищем, а не зверем.
- Она появляется с количеством временных хитов, равных половине вашего уровня чародея.
- Она может перемещаться через других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Гончая получает 5 урона силовым полем, если она завершает свой ход внутри объекта.
- В начале своего хода гончая автоматически узнает местоположение своей цели. Если она была спрятанной, то перестает быть спрятанной от гончей.

Гончая появляется в незанятом пространстве по вашему выбору в радиусе 30 футов от цели. Сделайте проверку инициативы для гончей. В свой ход, она может двигаться только к своей цели по самому прямому маршруту, и она может использовать свое действие только для атаки своей цели. Гончая может совершать провоцированные атаки, но только против своей цели. Кроме того, в то время как гончая находится в пределах 5 футов от цели, цель имеет помеху на спасброски против любого заклинания, которое вы накладываете. Гончая исчезает, если её хиты уменьшаются до 0, если хиты её цели уменьшены до 0 или спустя 5 минут.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гончая дурного знамения

Средний, Чудовище, Без мировоззрения

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 37 (5к10 + 10) + Вр. хиты (1\2 ур. Чародея)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	15(+2)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: Колющий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Хождение по теням

умение Теневой магии 14-го уровня

Вы получаете способность переходить из одной тени в другую. Когда вы находитесь в тусклом свете или темноте, в качестве бонусного действия, вы можете волшебным образом телепортироваться на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть, которое также находится в тусклом свете или темноте.

Мрачная форма

умение Теневой магии 18-го уровня

Вы можете в качестве Бонусного действия потратить 6 единиц чародейства, чтобы волшебным образом превратить себя в теневую форму. В этой форме вы получаете сопротивление всему урону, кроме урона силовым полем и излучением, и вы можете перемещаться через других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Вы получаете 5 урона силовым полем, если завершаете свой ход внутри объекта. Вы остаетесь в этой форме на 1 минуту. Эффект заканчивается раньше, если вы недееспособны, если вы умираете или если вы отмените его в качестве бонусного действия.

Штормовое колдовство (XGE)

Ваша врожденная магия исходит от силы стихии воздуха. Многие с этой силой могут отследить свою магию до около-смертельного опыта, вызванного Великим Дождём, но, возможно, вы родились во время бушующего шторма, настолько сильного, что народ всё ещё рассказывает истории о нем, или ваша родословная может включать влияние могущественных воздушных существ, таких как джинн. В любом случае штормовая магия пронизывает само ваше существование.

Штормовые чародеи – бесценные члены экипажа корабля. Их магия позволяет им контролировать ветер и погоду в непосредственной близости от себя. Их способности также полезны в отражении нападений сахуагинов, пиратов и других водных угроз.

Уста ветра

умение Штормового колдовства 1-го уровня

Тайная магия, которой вы повелеваете, наполняется стихией воздуха. Вы можете говорить, читать и писать на Первичном. Знание этого языка позволяет понимать и быть понятым теми, кто говорит на его диалектах: Акван, Ауран, Игнан и Терран.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Бурная магия

умение Штормового колдовства 1-го уровня

Вы можете в свой ход использовать бонусное действие, чтобы заставить завихряющиеся порывы элементального ветра на мгновение окружить вас прямо перед тем или прямо после того, как вы сотворите заклинание 1го уровня или выше. Это позволяет вам отлететь на расстояние до 10 футов, не провоцируя атак по возможности.

Сердце шторма

умение Штормового колдовства 6-го уровня

Вы получаете сопротивление к электричеству и звуку. Кроме того, всякий раз, когда вы начинаете творить заклинание 1 уровня или выше, которое наносит урон электричеством или звуком, из вас выплёскивается магия шторма. Этот всплеск направлен в существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах 10 футов от себя, и наносит урон электричеством или звуком (выбирайте каждый раз, когда эта способность активируется), равный половине вашего уровня чародея.

Управление штормом

умение Штормового колдовства 6-го уровня

Вы получаете возможность контролировать погоду вокруг вас.

Если идет дождь, вы можете использовать действие, чтобы дождь прекратился в сфере с радиусом 20 футов, с центром на вас. Вы можете закончить этот эффект в качестве бонусного действия.

Если ветрено, вы можете каждый раунд использовать бонусное действие, чтобы выбрать направление ветра в сфере с радиусом 100 футов, с центром на вас. Ветер дует в этом направлении до конца вашего следующего хода. Эта особенность не изменяет скорость ветра.

Ярость шторма

умение Штормового колдовства 14-го уровня

Когда по вам попадают рукопашной атакой, вы можете использовать свою реакцию, чтобы нанести атакующему урон электричеством. Урон равен вашему уровню чародея. Атакующий должен также сделать спасбросок Силы против вашей Сл спасброска от заклинаний. При провале атакующего отталкивают по прямой линии на расстояние до 20 футов от вас.

Душа ветра

умение Штормового колдовства 18-го уровня

Вы получаете иммунитет к урону электричеством и звуком.

Вы также получаете магическую скорость полета 60 футов. В качестве действия вы можете уменьшить скорость полета до 30 футов на 1 час и выбрать несколько существ в пределах 30 футов от себя, их количество равно 3 + ваш модификатор Харизмы. Выбранные существа получают магическую скорость полета 30 футов на 1 час. Как только вы уменьшите скорость полета таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Аберрантный разум (TCE)

Чужеродное влияние оплело своими щупальцами ваш разум, даруя вам псионическую силу. Теперь вы можете прикоснуться к разумам другим существ с помощью этой силы и изменять мир вокруг себя, используя ее для управления магической энергией в мультивселенной. Будет ли эта сила освещать вас как обнадеживающий маяк для других? Или вы станете источником ужаса для тех, кто почувствует укол Вашего разума и станет свидетелем странных проявлений Вашей мощи?

Как чародей с Аберрантным разумом, вы сами решаете, как вы приобрели свои силы. Вы с ними родились? Или какое-то событие позже в жизни заставило вас засиять псионической осведомлённостью? Обратитесь к таблице Аберрантного происхождения для возможного объяснения ваших сил.

Аберрантное Происхождение

кб	Происхождение
1	Вы были подвержены искажающему влиянию Дальнего предела. Вы убеждены, что сейчас на вас растет щупальце, но его никто не видит.
2	Психический ветер с Астрального Плана принес вам псионическую энергию. Когда вы используете свои силы, вокруг вас сверкают слабые искорки.
3	Вы когда-то страдали от доминирующей силы аболета, оставив психическую занозу в своем разуме.
4	Вам имплантировали головастика свежевателя разума, но это превращение так и не было завершено. И теперь его псионическая сила - ваша. Когда вы используете её, ваша плоть блестит странной слизью.
5	В детстве у вас был воображаемый друг, похожий на фламфа или странное существо напоминающее утконоса. В один из дней он одарил вас псионическими силами, которые в конечном итоге оказались не такими уж воображаемыми.
6	Твои кошмары шепчут тебе правду: твои псионические способности не принадлежат тебе. Ты черпаешь их из своего паразитического близнеца!

Псионические Заклинания

умение Аберрантного разума 1-го уровня

Вы изучаете дополнительные заклинания, когда достигаете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице Псионических Заклинаний. Каждое из этих заклинаний считается заклинанием чародея для вас, но оно не учитываются в количестве заклинаний чародея, которые вы знаете.

Всякий раз, когда вы получаете уровень чародея, вы можете заменить одно заклинание, полученное от этой черты, другим заклинанием того же уровня. Новое заклинание должно быть из школы прорицания или очарования из списка заклинаний чародея, колдуна и волшебника.

Псионические Заклинания

Уровень Чародея	Заклинания
1	Руки Хадара, Диссонирующий шёпот, Раскалывание разума
3	Умиротворение, Обнаружение мыслей
5	Голод Хадара, Послание
7	Черные щупальца Эварда, Призыв духа аберрации
9	Ментальная связь Рэри, Телекинез

Телепатическая речь

умение Аберрантного разума 1-го уровня

Вы можете установить телепатическую связь между вашим разумом и разумом другого человека. В качестве бонусного действия выберите одно существо, которое вы можете увидеть в пределах 30 футов от вас. Вы и выбранное существо можете говорить телепатически друг с другом, пока вы двое находитесь в пределах нескольких миль друг от друга, равных вашему модификатору Харизмы (минимум 1 миля). Чтобы понять друг друга, каждый из вас должен мысленно говорить на языке, который знает другой.

Телепатическая связь длится в течение нескольких минут, равных вашему уровню чародея. Он заканчивается раньше, если вы недееспособны или умираете, или если вы используете эту способность, чтобы сформировать связь с другим существом.

Псионическое чародейство

умение Аберрантного разума 6-го уровня

Когда вы накладываете любое заклинание 1-го уровня или выше из своей особенности Псионические заклинания, вы можете разыграть его, израсходовав ячейку заклинания как обычно или потратив количество единиц чародейства, равное уровню заклинания. Если вы произносите заклинание, используя единицы чародейства, оно не требует вербальных или соматических компонентов, и не требует никаких материальных компонентов, если они не потребляются заклинанием.

Психическая защита

умение Аберрантного разума 6-го уровня

Вы получаете сопротивление психическим повреждениям, и у вас есть преимущество в испытаниях для того, чтобы быть очарованным или напуганным.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Откровение во плоти

умение Аберрантного разума 14-го уровня

Вы можете высвободить искаженную истину, скрытую внутри вас. В качестве бонусного действия вы можете потратить 1 или более единицы чародейства, чтобы волшебным образом преобразовать свое тело на 10 минут. За каждую потраченную единицу чародейства вы можете получить одно из следующих преимуществ по вашему выбору, действие которого длится до окончания трансформации:

- Вы можете увидеть любое невидимое существо в радиусе 60 футов от вас, если оно не находится за полным укрытием. Ваши глаза также становятся черными или превращаются в извивающиеся сенсорные усики.
- Вы получаете скорость полета, равную вашей скорости ходьбы, и вы можете парить. Когда вы летите, ваша кожа блестит от слизи или сияет потусторонним светом.
- Вы получаете скорость плавания, равную удвоенной скорости ходьбы, и можете дышать под водой. Кроме того, жабры вырастают из шеи или веером выходят из-за ваших ушей, ваши пальцы становятся перепончатыми, или у вас вырастают извивающиеся реснички, которые прорастают через одежду.
- Ваше тело вместе с любым снаряжением, которое вы носите или несете, становится скользким и податливым. Вы можете двигаться через любое узкое пространство, до 1 дюйм, не протискиваясь и вы можете потратить 5 футов движения, чтобы вырваться из немагических пут или захвата.

Искажающий Взрыв

умение Аберрантного разума 18-го уровня

Вы можете высвободить свою аберрантную силу в виде искривляющей пространство аномалии. В качестве действия вы можете телепортироваться в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас. Сразу же после того, как вы исчезнете, каждое существо в пределах 30 футов от места, которое вы оставили, должно сделать спасбросок Силы. При проваленном испытании существо получает 3к10 урона силовым полем и притягивается к освобождённому вами пространству, останавливаясь в незанятом пространстве как можно ближе к вашей прежней позиции. При успешном спасброске существо получает вдвое меньше урона и не притягивается.

Как только вы используете это умение, вы не можете использовать его снова, пока не закончите продолжительный отдых, если только вы не потратите 5 единиц чародейства для использования повторно.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Заводная душа (TCE)

Космическая сила порядка, были реализованы в вас с помощью магии. Эта сила проистекает из Механуса или подобного ему царства — плана существования, полностью сформированного как работоспособный часовой механизм. Вы или кто-то из вашего рода могли быть вовлечены в махинации модронов, упорядоченных существ, населяющих Механус. Возможно, ваш предок даже принимал участие в Великом Марше Модронов. Каким бы ни было его происхождение внутри вас, сила порядка может показаться странной другим, но для вас это часть огромной и славной системы.

Заводная Магии

умение Заводной души 1-го уровня

Вы узнаете дополнительные заклинания, когда достигаете определенных уровней в этом классе, как показано на таблице Заводные заклинания. Каждое из этих заклинаний считается заклинанием чародея для вас, но оно не учитываются в количестве заклинаний чародея, которые вы знаете.

Всякий раз, когда вы получаете уровень чародея, вы можете заменить одно заклинание, полученное от этой черты, другим заклинанием того же уровня. Новое заклинание должно быть заклинанием ограждения или преобразования из списка заклинаний чародея, колдуна и волшебника.

Заводные Заклинания

Уровень Чародея	Заклинания
1	Сигнал тревоги, Защита от добра и зла
3	Подмога, Малое восстановление
5	Рассеивание магии, защита от энергии
7	Свобода передвижения, Призыв духа конструкта
9	Высшее восстановление, Силовая стена

Кроме того, обратитесь к таблице Проявлений порядка и выберите или случайным образом определите способ проявления вашей связи с порядком, когда вы произносите любое из ваших заклинаний чародея.

Проявления порядка

к6	Проявление
1	Призрачные зубчатые колеса парят позади вас.
2	Стрелки часов крутятся в ваших глазах.
3	Ваша кожа сияет медным блеском.
4	Плавающие уравнения и геометрические объекты покрывают ваше тело.
5	Ваша заклинательная фокусировка временно принимает форму Крошечного часового механизма.
6	Тиканье механизмов или звон часов могут быть услышаны вами и теми, на кого воздействует ваша магия.

Восстановление баланса

умение Заводной души 1-го уровня

Ваша связь с планом абсолютного порядка позволяет уравнять хаотические моменты. Когда существо, которое вы видите в пределах 60 футов от вас, собирается бросить к20 с преимуществом или помехой, вы можете использовать реакцию, чтобы предотвратить бросок от эффекта преимущества или помехи.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Бастион Закона

умение Заводной души 6-го уровня

Вы можете подключиться к великому уравнению существования, чтобы наделить существо мерцающим щитом порядка. В качестве действия вы можете потратить от 1 до 5 единиц чародейства, чтобы создать магическую защиту вокруг себя или другого существа, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Защита длится до тех пор, пока вы не окончите продолжительный отдых или пока вы не используете это умение снова.

Щит представлен количеством костей к8, равным количеству единиц чародейства, затраченых на его создание. Когда защищаемое существо получает урон, оно может потратить некоторое количество этих кубов, бросив их и уменьшить получаемый урон на результат потреченных кубов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Медитация порядка

умение Заводной души 14-го уровня

Вы получаете возможность настроить свое сознание на бесконечные вычисления Механуса. В качестве Бонусного действия вы можете войти в это состояние на 1 минуту. В течение этого времени броски атаки против вас не могут получить преимущество, и всякий раз, когда вы совершаете бросок атаки, проверку способности или испытание, вы можете рассматривать бросок 9 или ниже на к20 как 10.

После того, как вы используете это бонусное действие, вы не можете использовать его снова, пока не закончите долгий отдых, если только вы не потратите 5 единиц чародейства, чтобы использовать его снова.

Заводная Кавалькада

умение Заводной души 18-го уровня

Вы призываете духов порядка, чтобы уничтожить беспорядок вокруг вас. В качестве действия вы вызываете духов в 30-футовом Кубе, исходящем от вас. Духи выглядят как модроны или другие конструкты по вашему выбору. Духи неосязаемы и неуязвимы, и они создают следующие эффекты внутри куба, прежде чем исчезнуть:

- Духи восстанавливают до 100 хитов, распределённых по вашему выбору между любым количеством существ по вашему выбору в кубе.
- Любые поврежденные объекты, полностью находящиеся в кубе, восстанавливаются мгновенно.
- Каждое заклинание 6-го уровня или ниже заканчивается на существах и объектах в кубе по вашему выбору.

После того, как вы используете это действие, вы не можете использовать его снова, пока не закончите долгий отдых, если только вы не потратите 7 единиц чародейства, чтобы использовать его снова.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Индивидуальные опции

Комбинация характеристик, расы, класса и предыстории определяет способности вашего персонажа в игре, а придуманная вами личность отличает вашего персонажа от остальных. Даже в пределах расы и класса есть варианты, из которых можно сделать выбор. Эта глава для тех игроков, которые (с разрешения Мастера) хотят ещё сильнее подстроить персонажа под себя.

В этой главе представлены два опциональных набора правил по индивидуальной настройке персонажей: мультиклассирование и черты. Мультиклассирование позволяет комбинировать классы, а черты можно брать вместо увеличения характеристик при получении новых уровней. Будут ли доступны эти опции в вашей кампании, решает Мастер.

Мультиклассирование

Мультиклассирование позволяет получать уровни в разных классах. Это позволяет смешивать умения этих классов, создавая концепцию персонажа, которую не создать ни одним из стандартных классов.

Это правило позволяет при получении уровня увеличивать уровень не текущего класса, а другого.

Сумма уровней всех ваших классов определяет уровень персонажа. Например, если вы волшебник третьего уровня и воин второго уровня, то вы персонаж 5 уровня.

Вы получаете стартовое снаряжение только первого класса.

Можно вкладывать почти все уровни в основ- ной класс, а в других лишь отметиться, а можно полностью пересмотреть карьеру и уже не вкладываться в первый класс. Можно даже взять третий и четвёртый классы. В сравнении с персонажем одного класса вы не так сфокусированы, но зато обладаете широким спектром возможностей.

Требования

Для того чтобы получить новый класс, нужно удовлетворять требованиям к характеристикам и для текущего и для нового класса, показанным в приведённой таблице. Например, у варвара, решившего мультиклассироваться в друида, Сила и Мудрость должны быть не меньше 13. Обучение происходит не плавно как обычно, а ускоренно, поэтому значения характеристик должны быть выше среднего.

Класс	Минимальные значения характеристик
Бард	Харизма 13
Варвар	Сила 13
Воин	Сила 13 или Ловкость 13
Волшебник	Интеллект 13
Друид	Мудрость 13
Жрец	Мудрость 13
Изобретатель	Интеллект 13
Колдун	Харизма 13
Монах	Ловкость 13 и Мудрость 13
Паладин	Сила 13 и Харизма 13
Плут	Ловкость 13
Следопыт	Ловкость 13 и Мудрость 13
Чародей	Харизма 13

Опыт

Количество опыта, необходимого для получения нового уровня, зависит от уровня персонажа, а не от уровня в каком-то одном классе. Таким образом, если вы жрец 6/воин 1, вам нужно набрать опыта, необходимого для получения 8 уровня, прежде чем сможете получить 2 уровень воина или 7 уровень жреца.

Хиты и кости хитов

Вы получаете хиты от нового класса как для любого уровня после первого. Хиты класса 1 уровня получают только когда уровень персонажа тоже первый.

Вы складываете Кости Хитов, полученные от всех классов, формируя общий фонд Костей Хитов. Если все Кости Хитов одного вида, вы мо- жете их просто просуммировать. Например, и у воина и у паладина Кости Хитов к10, поэтому если вы паладин 5/воин 5, у вас десять Костей Хитов к10. Если классы дают разные Кости Хитов, отслеживайте их отдельно. Например, если вы паладин 5/жрец 5, у вас будет пять Костей Хитов к10 и пять Костей Хитов к8.

Бонус мастерства

Бонус мастерства всегда зависит от уровня персонажа, и вычисляется по таблице «Развитие персонажа» из главы 1.

Например, если вы воин 3/плут 2, то ваш бонус мастерства будет как у персонажа 5 уровня, то есть +3.

Владение

Когда вы получаете первый уровень нового класса, вы получаете не все его владения, а только часть, как показано в приведённой таблице:

Класс	Получаемые владения
Бард	Лёгкие доспехи, один навык на ваш выбор, один музыкальный инструмент
Варвар	Щиты, простое оружие, воинское оружие
Воин	Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты, простое оружие, воинское оружие
Волшебник	—
Друид	Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты (друиды не носят и не используют доспехи и щиты из металла)

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Жрец	Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты
Изобретатель	Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты, воровские инструменты, инструменты ремонтника
Колдун	Лёгкие доспехи, простое оружие
Монах	Простое оружие, короткие мечи
Паладин	Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты, простое оружие, воинское оружие
Плут	Лёгкие доспехи, один навык из списка классовых навыков, воровские инструменты
Следопыт	Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты, простое оружие, воинское оружие, один навык из списка классовых навыков
Чародей	—

Классовые умения

Когда вы получаете новый уровень одного из классов, вы получаете соответствующие этому уровню умения. Однако некоторые умения подчиняются особым правилам: Божественный канал, Дополнительная атака, Защита без доспехов и Использование заклинаний.

Божественный канал

Если у вас уже есть умение Божественный канал, и вы получаете уровень в классе, тоже дающем это умение, вы получаете эффекты Божественного канала от нового класса, но не получаете возможность дополнительного его использования. Дополнительные использования вы получите только тогда, когда получите в каком-нибудь из классов уровень, дающий эти дополнительные использования недвусмысленно. Например, если вы жрец 6/паладин 4, то можете использовать Божественный канал два раза между отдыхами, потому что уровень жреца это позволяет. Каждый раз, когда вы используете это умение, вы можете выбирать эффекты, доступные за счёт любого из имеющихся классов.

Дополнительная атака

Если вы получаете классовое умение Дополнительная атака из нескольких классов, то они не складываются между собой. Вы не можете совершать с помощью этого умения более двух атак, если только оно не позволяет прямо это делать (как в случае с версией Дополнительной атаки у воина).

Кроме того, таинственное воззвание колдуна «Жаждущий клинок» не предоставляет вам дополнительную атаку, если у вас есть умение Дополнительная атака.

Защита без доспехов

Если у вас уже есть умение Защита без доспехов, вы не можете получить его ещё раз от другого класса.

Использование заклинаний

Ваша способность использовать заклинания зависит как от суммы уровней классов заклинателей, так и от индивидуальных уровней в этих классах. Если сразу несколько ваших классов даруют вам умение Использование заклинаний, используйте приведённые ниже правила. Если вы мультиклассируетесь, но это умение есть только у одного класса, используйте правила, описанные для этого класса.

Известные и подготовленные заклинания. Вы определяете, какие заклинания знаете и можете подготовить для каждого класса индивидуально, как если бы других классов просто не было. Например, если вы следопыт 4/волшебник 3, то благодаря первому классу вы знаете три заклинания следопыта 1 уровня. Как волшебник 3 уровня вы знаете три заговора волшебника, и в книге заклинаний может быть десять (как минимум) заклинаний волшебника, два из которых могут быть 2 уровня (получены на 3 уровне волшебника). Если ваш Интеллект равен 16, вы можете подготовить шесть заклинаний волшебника из книги заклинаний.

Все известные вам заклинания подготавливаются в рамках одного из классов, и при накладывании этого заклинания вы используете базовую характеристику этого класса. Точно так же фокусировки заклинаний, такие как священные символы, могут использоваться только классами, использующими эту фокусировку.

Ячейки заклинаний. Количество имеющихся ячеек заклинаний вы определяете, суммируя уровни барда, волшебника, друида, жреца и чародея, половины уровней изобретателя (округляя в большую сторону), половины уровней паладина и следопыта (округляя в меньшую сторону), и треть уровней воина или плута (округляя в меньшую сторону), если у вас есть умения Мистический рыцарь и Мистический ловкач соответственно. Получив сумму, определите по приведённой таблице количество имеющихся ячеек заклинаний разных уровней.

Результат из таблицы может дать ячейки заклинаний таких уровней, каких вы не знаете или не можете подготавливать. Вы можете использовать эти ячейки для заклинаний с меньшим уровнем. Если накладываемое вами низкоуровневое заклинание, такое как огненные ладони, обладает усиленным эффектом при использовании ячейки более высокого уровня, вы можете использовать усиленный эффект, несмотря на то, что у вас нет заклинаний такого высокого уровня.

Например, если вы уже упомянутый выше следопыт 4/ волшебник 3, при определении ячеек заклинаний вы считаетесь персонажем 5 уровня: у вас есть четыре ячейки 1 уровня, три ячейки 2 уровня и две ячейки 3 уровня. Однако у вас нет никаких заклинаний 3 уровня и нет заклинаний следопыта 2 уровня. Вы можете использовать ячейки этих высоких уровней для накладывания известных заклинаний, значительно усиливая их эффекты.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Магия договора. Если у вас есть и умение Использование заклинаний и умение Магия договора от класса колдуна, вы можете использовать ячейки заклинаний, полученные от Магии договора для накладывания известных или подготовленных заклинаний, полученных от умения Использование заклинаний, а также можете использовать ячейки заклинаний, полученные от умения Использование заклинаний для накладывания известных вам заклинаний колдуна.

Мультиклассовый заклинатель: Ячейки заклинаний разного уровня

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Черты

Черты отражают дарование или обучение, дающее персонажу особые знания. Они воплощают тренировки, опыт и способности, превышающие те, что даёт класс.

На некоторых уровнях класс даёт вам умение Улучшение характеристик. При помощи этого опционального правила вы можете отказаться от этого умения и взять вместо него черту. Каждую черту можно брать только один раз, если в её описании не сказано обратное.

Для получения черты вы должны выполнять её требования. Если вы перестали выполнять требования черты, вы не можете её использовать, пока снова не начнёте выполнять требования.

Например, черта Борец требует наличия Силы 13 или выше. Если ваша Сила по каким-то причинам опустится ниже 13 (например, из-за проклятья) вы не получаете преимуществ от этой черты, пока не восстановите Силу.

Адепт Таинств (TCE)

Требование: Использование заклинаний или Магия договора

Изучая оккультные знания, вы открыли в себе таинственные силы:
Вы узнаёте одно из Таинственных воззваний на ваш выбор из класса Колдуна. Если у воззвания есть обязательное условие любого вида, то вы можете выбрать это воззвание, только если вы Колдун, который соответствует этому обязательному условию.

Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы можете заменить воззвание другим из класса Колдуна.

Адепт Метамагии (TCE)

Требование: Использование заклинаний или Магия договора

Вы научились управлять заклинаниями собственной волей, чтобы изменять их действие:

- Вы узнаёте два варианта Метамагии на ваш выбор из класса Чародея. Вы можете использовать только один вариант Метамагии для изменения заклинания, когда вы его накладываете, если только описание Метамагии не говорит об обратном. Каждый раз, когда вы достигаете уровня, который предоставляет вам особенность «Увеличение Характеристик», вы можете заменить одну из этих Метамагий другой из класса Чародея.
- Вы получаете 2 единицы чародейства, чтобы потратить их на Метамагию (эти единицы добавляются к любым единицам чародества, которые вы получили из других источников, но могут быть использованы только для Метамагии). Вы восстанавливаете все использованные единицы чародейства по окончании продолжительного отдыха.

Артистичный

Научившись театральному искусству и подражанию, вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Харизмы на 1, при максимуме 20.
- Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Выступление) и Харизма (Обман), когда пытаетесь выдать себя за кого-то другого.
- Вы можете подражать речи кого-то другого, а также звукам, издаваемым другими существами. Перед этим вы должны как минимум в течение 1 минуты слышать чужую речь или звуки существа. Успешная проверка Мудрости (Проницательность), противопоставленная вашей проверке Харизмы (Обман), позволяет слушающему понять, что источник звука не настоящий.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Атлетичный

Вы прошли интенсивную физическую подготовку и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Если вы лежите ничком, вставание использует только 5 футов перемещения.
- Лазание не заставляет вас тратить дополнительное перемещение.
- Вы можете совершать прыжок в длину или высоту с разбега, переместившись только на 5 футов, а не на 10.

Бдительный

Вы всегда готовы к опасностям и получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус +5 к проверкам инициативы.
- Вас не могут застать врасплох, пока вы в сознании.
- Другие существа не получают преимущество для бросков атаки по вам за то, что они скрыты от вас.

Благословение Фей (ТСЕ)

Воздействие магии Королевства Фей изменило вас, даровав вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта, Мудрость или Харизмы на 1, при максимуме 20.
- Вы узнаете заклинание «Туманный шаг» и одно заклинание 1-го уровня на ваш выбор. Заклинание 1-го уровня должно принадлежать школе Прорицания или школе Очарования. Вы можете накладывать каждое из этих заклинаний, без использования ячеек заклинаний. Как только вы накладываете любое из этих заклинаний подобным образом, вы не можете наложить это заклинание снова, пока не окончите продолжительный отдых. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя любую ячейку заклинания, которая у вас есть. Базовой характеристикой этих заклинаний считается та, которую вы увеличили данной чертой.

Боевой заклинатель

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание

Вы научились накладывать заклинания в пылу сражения и узнали техники, дающие следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом спасброски Телосложения для поддержания концентрации на заклинании при получении урона.
- Вы можете выполнять телесный компонент заклинаний даже если используете оружие или щит в одной или обеих руках.
- Если перемещение враждебного существа провоцирует от вас атаку, вы можете вместо совершения провоцированной атаки реакцией наложить на это существо заклинание. Время накладывания этого заклинания должно быть «1 действие» и оно должно нацеливаться только на это существо.

Борец

Требование: Сила 13 или выше

Вы развили навыки, нужные для тесного захвата противников. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом броски атаки по существу, которое держите в захвате.
- Вы можете действием попытаться скрутить захваченное вами существо. Для этого совершите ещё одну проверку захвата. В случае успеха и вы и это существо становитесь опутанными до окончания захвата.

Везунчик

Вам непонятным образом везёт как раз тогда, когда это нужно.
У вас есть 3 единицы удачи. Каждый раз, когда вы совершаете бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете потратить одну единицу удачи, чтобы бросить дополнительный к20.
Вы можете решить потратить единицу удачи после обычного броска кости, но до определения последствий. После этого вы сами выбираете, какую к20 использовать для броска атаки, проверки характеристики или спасброска.
Вы также можете потратить одну единицу удачи, когда по вам совершается бросок атаки.
Бросьте к20, а потом решите, какую из костей будет использовать атакующий, вашу или свою.
Если сразу несколько существ тратят единицы удачи для оказания влияния на один бросок, единицы отменяют друг друга и дополнительные кости никто не кидает.
Вы восстанавливаете потраченные единицы удачи в конце продолжительного отдыха.

Верховой боец

Вы — опасный враг, когда вы верхом на скакуне. Если вы находитесь верхом и не выведены из строя, вы получаете следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом броски рукопашных атак по существам, чей размер меньше вашего скакуна, и не находящимся при этом верхом.
- Вы можете сделать так, что атака, нацеленная на вашего скакуна, будет перенацелена на вас.
- Если ваш скакун попадает под эффект, позволяющий совершить спасбросок Ловкости
- для получения половины урона, то он не получает урон в случае успеха и получает всего половину урона при провале.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Внимательный

Вы быстро улавливаете мелкие подробности и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта или Мудрости на 1, при максимуме 20.
- Если вы видите рот существа, когда оно говорит на языке, который вы понимаете, вы можете прочитать по его губам, что оно говорит.
- Вы получаете бонус +5 к пассивной проверке Мудрости (Внимательность) и пассивной проверке Интеллекта (Анализ).

Воинский адепт

Вы прошли военную подготовку, позволяющую совершать особые боевые приёмы. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы узнаёте два приёма на свой выбор из списка архетипа воина Мастер боевых искусств. Если приём требует, чтобы цель совершила спасбросок для сопротивления эффекту приёма, Сл спасброска равна 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор).
- Если у вас уже есть кости превосходства, вы получаете ещё одну; в противном случае вы получаете одну кость превосходства: к6. Эта кость подпитывает ваши приёмы. Кость превосходства тратится, когда вы её используете, и восстанавливается после окончания короткого или продолжительного отдыха. Эта кость превосходства останется у вас даже если позже вы получите новые кости из другого источника.

Воодушевляющий лидер

Требование: Харизма 13 или выше

Вы можете потратить 10 минут на воодушевление спутников, укрепляя их решимость. Если вы делаете это, выберите до шести дружественных существ (можете включить себя) в пределах 30 футов от себя, которые могут видеть или слышать вас, и которые могут вас понять. Все эти существа получают временные хиты в количестве, равном вашему уровню + ваш модификатор Харизмы. Существа больше не могут получать временные хиты от этой черты, пока не окончат короткий или продолжительный отдых.

Дикий атакующий

Один раз в ход, когда вы совершаете бросок урона для атаки рукопашным оружием, вы можете перебросить все кости урона оружия и использовать любой из вариантов.

Драчун

Привыкнув к мордобою с использованием подручных предметов, вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Телосложения на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение импровизированным оружием.
- Ваш безоружный удар использует для урона к4.
- Если вы в свой ход попадаете по существу безоружным ударом или импровизированным оружием, вы можете бонусным действием попытаться захватить цель.

Знаток лёгких доспехов

Вы обучились ношению лёгких доспехов и получаете следующие преимущества:
Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
Вы получаете владение лёгкими доспехами.

Знаток средних доспехов

Требование: Владение лёгкими доспехами

Вы обучились ношению средних доспехов и щитов, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение средними доспехами и щитами.

Знаток тяжёлых доспехов

Требование: Владение средними доспехами

Вы обучились ношению тяжёлых доспехов и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение тяжёлыми доспехами.

Знаток Умений (ТСЕ)

Вы отточили своё мастерство в использовании определенных умений, что дает вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение одной характеристики по вашему выбору на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение одним навыком на ваш выбор.
- Выберите один навык, которым вы владеете. Вы получаете компетентность в этом навыке, Ваш Бонус мастерства удваивается для всех проверок использующие этот навык. Навык, который вы выбираете, не должен получать выгоду от такой способности как «Компетентность», который удваивает ваш Бонус мастерства

Использование двух оружий

Вы знаете как использовать сразу два оружия, и получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус +1 к КД, когда держите в каждой руке по рукопашному оружию.
- Вы можете использовать сражение с двумя оружиями даже если ни у одного из ваших одноручных оружий нет свойства «лёгкое».
- Вы можете вынимать и убирать два одноручных оружия когда обычно позволяется вынуть или убрать только одно.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Исследователь подземелий

Научившись искать скрытые ловушки и потайные двери в подземельях, вы получаете следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность) и Интеллекта (Анализ), совершённые для обнаружения потайных дверей.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски для избегания ловушек и сопротивления их эффектам.
- Вы получаете сопротивление к урону от ловушек.
- Перемещение в быстром темпе не налагает обычный штраф −5 к пассивной проверке Мудрости (Внимательность).

Касание Тени (ТСЕ)

Воздействие магии Царства Теней изменило вас, даровав вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, при максимуме 20.
- Вы узнаете заклинание «Невидимость» и одно заклинание 1-го уровня на ваш выбор.Заклинание 1-го уровня должно принадлежать школе Иллюзий или школе Некромантии. Вы можете накладывать каждое из этих заклинаний, без использования ячеек заклинаний. Как только вы накладываете любое из этих заклинаний подобным образом, вы не можете наложить это заклинание снова, пока не окончите продолжительный отдых. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя любую ячейку заклинания, которая у вас есть. Базовой характеристикой этих заклинаний считается та, которую вы увеличили данной чертой.

Крепкий

Максимум ваших хитов увеличивается на количество, равное удвоенному уровню, на котором берётся эта черта. Каждый раз, когда вы впоследствии будете получать уровень, максимум ваших хитов будет дополнительно увеличиваться на 2.

Крушитель (ТСЕ)

Вы практиковались в искусстве сокрушения врагов, что дает вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Телосложения 1, при максимуме 20.
- Один раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой, которая наносит дробящий урон, вы можете переместить цель на 5 футов в свободное пространство при условии, что цель не превосходит вас более чем на один размер.
- Когда вы совершаете критический удар, который наносит дробящий урон существу, броски атаки по этому существу совершаются с преимуществом до начала вашего следующего хода.

Лекарь

Вы способный медик, что позволяет быстро залечивать раны и возвращать союзников в строй. Вы получаете следующие преимущества:

- Когда вы используете комплект целителя для стабилизации умирающего существа, это существо также восстанавливает 1 хит.
- Вы можете действием потратить одно использование комплекта целителя, чтобы позаботиться о существе и восстановить ему 1к6 + 4 хита, плюс дополнительные хиты, равные максимуму имеющихся у него Костей Хитов. Это существо не сможет повторно восстанавливать хиты от этой черты, пока не закончит короткий или продолжительный отдых.

Мастер большого оружия

Вы научились использовать вес своего оружия, позволяя инерции усиливать ваши атаки. Вы получаете следующие преимущества:

- В свой ход, когда вы совершаете критическое попадание рукопашным оружием или опускаете им хиты существа до 0, вы можете бонусным действием совершить одну атаку рукопашным оружием.
- Перед совершением атаки рукопашным оружием со свойством «тяжёлое», которым вы владеете, вы можете принять штраф −5 к броску атаки. Если такая атака попадает, вы добавляете +10 к урону от этой атаки.

Мастер древкового оружия

Вы можете сдерживать врагов оружием со свойством «досягаемость». Вы получаете следующие преимущества:

- Если вы совершаете действие Атака и атакуете только алебардой, боевым посохом, глефой или копьём, вы можете бонусным действием совершить рукопашную атаку противоположным концом оружия. Кость урона для этой атаки равна к4, и атака причиняет дробящий урон. Бонусная атака использует модификатор той же характеристики, что и основная.
- Если вы используете алебарду, боевой посох, глефу, пику или копьё, другие существа провоцируют от вас атаку, когда входят в пределы вашей досягаемости.

Мастер оружия

Вы знаете как пользоваться множеством видов оружия и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение четырьмя выбранными видами оружия. Выбранное оружие должно быть или простым или воинским.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Мастер средних доспехов

Требование: Владение средними доспехами

Вы привыкли к перемещению в средних доспехах и получаете следующие преимущества:

- Ношение среднего доспеха не накладывает помеху к проверкам Ловкости (Скрытность).
- Когда вы носите средний доспех, вы можете добавлять к КД 3, а не 2, если ваша Ловкость 16 или выше.

Мастер тяжёлых доспехов

Требование: Владение тяжёлыми доспехами

Вы можете своим доспехом отклонять удары, которые других убили бы. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы на 1, при максимуме 20.
- Если вы носите тяжёлый доспех, дробящий, колющий и рубящий урон, получаемый вами от немагического оружия, уменьшается на 3.

Мастер щитов

Вы используете щиты не только для обороны, но и для нападения. Вы получаете следующие преимущества, когда используете щит:

- Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете бонусным действием попытаться оттолкнуть щитом существо, находящееся в пределах 5 футов от вас.
- Если вы не выведены из строя, вы можете добавлять бонус к КД от щита ко всем спасброскам Ловкости, совершённым от заклинаний и прочих вредоносных эффектов, нацеленных только на вас.
- Если вы подвергаетесь действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости для получения половины урона, вы можете реакцией вообще не получить урон в случае успешного спасброска, выставив щит между собой и источником эффекта.

Меткие заклинания

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание

Вы узнали технику, улучшающую атаку некоторыми видами заклинаний, и получаете следующие преимущества:

- Если вы накладываете заклинание, требующее совершение броска атаки, дистанция заклинания удваивается.
- Ваши дальнобойные атаки заклинаниями игнорируют укрытие на половину и укрытие на три четверти.
- Вы узнаёте один заговор, требующий броска атаки. Выберите заговор из списка заклинаний барда, волшебника, друида, жреца, колдуна или чародея. Базовая характеристика для этого заговора зависит от выбранного класса: Харизма для барда, колдуна и чародея; Интеллект для волшебника; Мудрость для друида и жреца.

Меткий стрелок

Вы овладели дальнобойным оружием и можете совершать выстрелы, которые другие считали невозможными. Вы получаете следующие преимущества:

- Совершение атаки в пределах максимальной дистанции не вызывает помеху к броску атаки дальнобойным оружием.
- Ваши атаки дальнобойным оружием игнорируют укрытие на половину и укрытие на три четверти.
- Перед совершением атаки дальнобойным оружием, которым вы владеете, вы можете принять штраф −5 к броску атаки. Если такая атака попадает, вы добавляете +10 к урону от этой атаки.

Налётчик

Когда вы используете действие Рывок, вы можете Бонусным действием совершить одну рукопашную атаку оружием или оттолкнуть другое существо.

Если вы перед совершением этого бонусного действия переместились минимум на 10 футов по прямой линии, вы либо получаете бонус +5 к броску урона этой атаки (если вы решили совершить рукопашную атаку и попали), либо толкаете цель на 10 футов от себя (если решили толкать и преуспели).

Начинающий изобретатель (ТСЕ)

Вы обучились кое-каким Изобретательским хитростям:

- Вы узнаёте один заговор на свой выбор из списка заклинаний Изобретателя, и вы узнаёте одно заклинание 1-го уровня на свой выбор из того же списка. Интеллект является базовой характеристикой для этих заклинаний.
- Вы можете накладывать заклинание 1-го уровня с помощью этой черты без использования ячейки заклинаний. После использования заклинания вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете снова использовать его этой чертой. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любую ячейку заклинания, которая у вас есть.
- Вы получаете владение одним из инструментов ремесленника на свой выбор, и вы можете использовать этот инструмент в качестве заклинательной фокусировки для любого заклинания, которое вы накладываете, используя Интеллект в качестве базовой характеристики заклинаний.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Новобранец (TCE)

Требование: владение воинским оружием

Ваши боевые тренировки помогли вам выработать собственный стиль ведения боя. Теперь вам известен один вариант Боевого стиля на ваш выбор из класса Воина. Если вам уже известен стиль, то вы должны выбрать стиль отличный от вашего.

Каждый раз, когда вы достигаете уровня, который предоставляет вам особенность «Увеличение Характеристик», вы можете заменить Боевой стиль от этой черты другим из класса Воина, который вы не знаете.

Оборонительный дуэлянт

Требование: Ловкость 13 или выше

Если вы используете оружие со свойством «фехтовальное», которым владеете, и другое существо попадает по вам рукопашной атакой, вы можете для этой атаки реакцией добавить бонус мастерства к КД, что потенциально может привести к промаху атаки.

Одарённый

Вы получаете владение любой комбинацией из трёх навыков и инструментов на ваш выбор.

Отличная память

Вы с невероятной точностью можете отслеживать время, направление и подробности, получая следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
- Вы всегда знаете, в какой стороне находится север.
- Вы всегда знаете, через сколько часов наступит следующий закат или восход.
- Вы можете с точностью вспомнить всё, что видели или слышали за последний месяц.

Отравитель (TCE)

Вы можете изготавливать и доставлять смертельные яды, получая следующие преимущества:

- Когда вы совершаете бросок для нанесения урона ядом, он игнорирует сопротивление урону ядом.
- Вы можете наносить яд на оружие или боеприпасы Бонусным действием, а не Действием.
- Вы получаете владение инструментами отравителя, если вы ими еще не владели.
- За один час работы с помощью инструментов отравителя и израсходования материалов на 50 зм вы можете создать количество доз сильнодействующего яда, равное вашему Бонусу мастерства.
- После нанесения этого яда на оружие или боеприпасы, яд сохраняет свою силу в течение 1 минуты или до тех пор, пока вы не попадёте атакой этим оружием или боеприпасами. Когда существо получает урон от отравленного оружия или отравленных боеприпасов, это существо должно преуспеть в Спасброске Телосложения со Сл 14 или получить урон ядом 2к8 и стать отравленным до конца вашего следующего хода.

Подвижный

Вы невероятно быстры и ловки. Вы получаете следующее преимущество:

- Ваша скорость увеличивается на 10 футов.
- Когда вы используете действие Рывок, труднопроходимая местность в этом ходу не замедляет ваше перемещение.
- Если вы совершаете рукопашную атак по существу, вы до конца этого хода не провоцируете от него атаки, вне зависимости от того, попадёте или нет.

Посвящённый в магию

Выберите класс: бард, волшебник, друид, жрец, колдун или чародей. Вы узнаёте два заговора на свой выбор из списка заклинаний этого класса.
Кроме того, выберите одно заклинание 1 уровня из этого же списка. Вы узнаёте это заклинание и можете накладывать его на минимально возможном уровне. После использования заклинания вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете снова использовать его этой чертой.
Базовая характеристика для этих заклинаний зависит от выбранного класса: Харизма для барда, колдуна и чародея; Интеллект для волшебника; Мудрость для друида и жреца.

Пронзатель (TCE)

Вы достигли пронизывающей точности в бою, что дает вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силу или Ловкости 1, при максимуме 20.
- Один раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой, которая наносит колющий урон, вы можете перебросить одну из костей урона и использовать новый результат.
- Когда вы совершаете критический удар, который наносит колющий урон существу, вы можете бросить одну дополнительную кость урона, для определения количества колющего урона, получаемого существом.

Проныра

Требование: Ловкость 13 или выше

Вы знаете, как сливаться с тенями. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете попытаться спрятаться даже если слабо заслонены от существа, от которого прячетесь.
- Если вы прячетесь от существа и промахиваетесь по нему атакой дальнобойным оружием, эта атака не выдаёт вашу позицию.
- Тусклый свет не причиняет помеху вашим проверкам Мудрости (Внимательность), полагающимся на зрение.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Ритуальный заклинатель

Требование: Интеллект или Мудрость 13 или выше

Вы узнали несколько заклинаний, которые можете накладывать как ритуалы. Эти заклинания записаны в ритуальной книге, которую вы должны держать в руке во время их использования.

Когда вы выбираете эту черту, вы получаете ритуальную книгу, содержащую два заклинания 1 уровня на ваш выбор. Выберите один из классов: бард, волшебник, друид, жрец, колдун или чародей.

Вы должны выбирать заклинания из списков для этого класса, но у этих заклинаний должно быть ключевое слово «ритуал». Выбранный класс также определяет базовую характеристику для этих заклинаний: Харизма для барда, колдуна и чародея; Интеллект для волшебника; Мудрость для друида и жреца.

Найдя заклинание, записанное в письменной форме, такой как магический свиток заклинания или книга заклинаний волшебника, вы можете скопировать его в свою ритуальную книгу. Это заклинание должно быть в списке заклинаний выбранного вами класса, уровень его не должен превышать половину вашего уровня (округлённую в большую сторону), и у него должно быть ключевое слово «ритуал». Процесс переписывания занимает по 2 часа за каждый уровень заклинания и стоит по 50 зм за каждый уровень. Это стоимость материальных компонентов, расходуемых в процессе экспериментов с заклинанием, а также особых чернил, которыми оно записывается.

Рубака (TCE)

Вы узнали, где необходимо резать, чтобы получать наилучшие результаты, предоставляя вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силу или Ловкость на 1, при максимуме 20.
- Один раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой, которая наносит рубящий урон, вы можете уменьшить скорость цели на 10 фт, до начала вашего следующего хода.
- Когда вы совершаете критический удар, который наносит рубящий урон существу, вы тяжело раните цель. До начала вашего следующего хода цель получает помеху на все свои броски атак.

Стихийный адепт

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание

Когда вы получаете эту черту, выберите один из видов урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество.

Накладываемые вами заклинания игнорируют сопротивление к выбранному виду урона. Кроме того, когда вы определяете урон от наложенного вами заклинания, причиняющего урон этого вида, вы можете считать все выпавшие на костях «1» как «2».

Вы можете брать эту черту несколько раз. Каждый раз, когда вы это делаете, вы выбираете новый вид урона.

Стойкий

Вы стойкий и живучий, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Телосложения на 1, при максимуме 20.
- Когда вы бросаете Кость Хитов для восстановления хитов, минимум равен удвоенному модификатору Телосложения (минимум 2).

Страж

Вы овладели техникой, позволяющей пользоваться всеми брешами в обороне противника, и получаете следующие преимущества:

- Если вы попадаете по существу провоцированной атакой, скорость этого существа падает до 0 до конца текущего хода.
- Существа перед выходом из вашей досягаемости провоцируют от вас атаки, даже если совершают действие Отход.
- Если существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, совершает атаку не по вам (и у цели нет этой черты), вы можете реакцией совершить атаку рукопашным оружием по атакующему.

Стрелок (TCE)

Ваша рука быстра, глаз остр, когда вопрос качается огнестрельного оружия, именно это и дарует вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владения огнестрельным оружием (см. раздел “Огнестрельное оружие” в «Руководстве Мастера» (стр. 267)).
- Вы игнорируете свойство «перезарядка» у огнестрельного оружия. Наличие противника в пределах 5 футов от вас, не накладывает помехи на ваши броски для совершения дальнобойных атак.

Телекинез (TCE)

Вы научились передвигать вещи силой своего разум, что дает вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, при максимуме 20.
- Вы узнаёте заговор «Волшебная рука». Вы можете накладывать его без вербальных или соматических компонентов, и вы можете делать призрачную руку невидимой. Если вы уже знаете этот заговор, то его дистанция увеличивается на 30 футов, когда вы его накладываете. Базовой характеристикой этого заговора считается та, которую вы увеличили данной чертой.
- Бонусным действием вы можете попытаться телекинетически толкнуть одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Когда вы это делаете, цель должна преуспеть в Спасброске Силы (Сл 8 + Ваш бонус мастерства + модификатор характеристики, которую увеличили данной чертой) или будет перемещена на 5 футов к вам или от вас. Существо может добровольно провалить этот Спасбросок.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Телепатия (ТСЕ)

Вы пробуждаете способность мысленно связываться с другими существами, что дает вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, при максимуме 20.
- Вы можете телепатически общаться с любым существом, которое вы видите в радиусе 60 футов от вас. Ваши телепатические высказывания произносятся на языке, который вы знаете, и существо понимает вас, только если оно знает этот язык. Ваше общение не дает существу возможность отвечать вам телепатически.
- Вы можете наложить заклинание «Обнаружения мыслей», без использования ячейки заклинания или компонентов, и вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете наложить его снова подобным образом. Базовой характеристикой этого заклинания считается та, которую вы увеличили данной чертой. Если у вас есть ячейки заклинаний 2-го уровня или выше, вы можете накладывать это заклинание используя эти ячейки.

Убийца магов

Вы разработали техники, полезные в рукопашном сражении с заклинателями, и получаете следующие преимущества:

- Если существо в пределах 5 футов от вас использует заклинание, вы можете реакцией совершить атаку рукопашным оружием по этому существу.
- Когда вы причиняете урон существу, концентрирующемуся на заклинании, это существо совершает с помехой спасбросок для поддержания концентрации.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, наложенных существами, находящимися в пределах 5 футов от вас.

Устойчивый

Выберите одну характеристику. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение выбранной характеристики на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение спасбросками этой характеристики.

Шеф-повар (ТСЕ)

Время, потраченное на овладение кулинарным искусством, окупилось, предоставив вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение Телосложения или Мудрости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение инструментами повара, если вы ими не владели до этого.
- Во время короткого отдыха вы можете приготовить особую еду при условии, что у вас есть необходимые ингредиенты и инструменты повара под рукой.
- Вы можете приготовить достаточно пищи для количества существ, равного 4 + ваш Бонус мастерства. В конце короткого отдыха любое существо, которое съедает эту пищу и тратит один или несколько костей хитов, чтобы восстановить хиты, дополнительно восстанавливает 1к8 хитов.
- За один час работы или по окончании продолжительного отдыха вы можете заготовить количество порций еды, равное вашему Бонусу мастерства. Эти особые заготовки съедобны в течении 8 часов после приготовления. Существо может использовать Бонусное действие, чтобы съесть одну из этих заготовок, чтобы получить временные хиты, равные вашему Бонусу мастерства.

Эксперт в арбалетах

Благодаря обширной практике с арбалетом вы получаете следующие преимущества:

- Вы игнорируете свойство «перезарядка» у арбалетов, которыми владеете.
- Нахождение в пределах 5 футов от враждебного существа не накладывает помеху к вашим броскам дальнобойной атаки.
- Когда вы используете действие Атака и атакуете одноручным оружием, вы можете бонусным действием атаковать заряженным ручным арбалетом, находящимся в руке.

Языковед

Вы изучали языки и способы кодирования текстов, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
- Вы узнаёте три языка на свой выбор.
- Вы можете писать шифрованные письма. Другие не могут расшифровать код, пока либо вы не научите их, либо они не преуспеют в проверке Интеллекта (Сл равна вашему значению Интеллекта + ваш бонус Мастерства), либо они не используют для расшифровки магию.

Расовые черты

Бездонная удача

Требование: Полурослик

Ваш народ обладает исключительной удачей, которой вы научились мистическим образом делиться со своими компаньонами, когда вы видите, что они не справляются. Вы не понимаете, как это работает, вы просто хотите, и это происходит. Определенно это знак покровительства удачи!
Когда союзник, которого вы видите в пределах 30 футов от вас, выбрасывает 1 на к20 для броска атаки, проверки способности или спасброска, вы можете использовать реакцию и позволить союзнику перебросить кубик. Союзник обязан использовать новый результат.
После использования этой способности вы не можете использовать вашу расовую черту Удачливый до конца вашего следующего хода.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Второй шанс

Требование: Полурослик

Удача улыбается вам, когда кто-то пытается ударить вас. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Ловкости, Телосложения или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Когда существо, которое вы видите, попадает по вам броском атаки, вы можете использовать реакцию, чтобы заставить врага перебросить этот бросок. После применения этой способности вы не сможете использовать её вновь до броска инициативы в начале боя либо пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Вундеркинд

Требования: Полуэльф, Полуорк или Человек.

У вас дар к освоению новых знаний. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете владение одним навыком на выбор, владение одним набором инструментов на выбор и обучаетесь бегло говорить на одном языке по выбору.
- Выберете один навык, которым уже владеете. Вы получаете компетентность в этом навыке, что удваивает ваш бонус мастерства для любой проверки характеристик с использованием этого навыка.
- Навык, который вы выбираете, не может быть уже удвоен от другой черты, такой как Компетентность.

Высшая магия дроу

Требования: Эльф (дроу)

Вы изучаете магию, присущую тёмным эльфам. Вы изучаете заклинание «Обнаружение магии» и можете свободно сотворять его без затрат ячеек заклинаний. Вы также изучаете заклинания «Левитация» и «Рассеивание магии», каждое из которых вы можете сотворить один раз без затрат ячеей заклинаний. Вы восстанавливаете возможность сотворять эти два заклинания таким способом после продолжительного отдыха. Харизма – базовая характеристика для этих трёх заклинаний.

Дварфийская стойкость

Требование: Дварф

В ваших венах течет кровь героев дварфов. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Телосложения на 1 при максимуме 20.
- Когда в битве вы применяете действие Уклонение, вы можете потратить Кость Хитов чтобы вылечить себя. Бросьте кость, добавьте модификатор Телосложения и восстановите хиты в количестве, равном полученному значению (минимум 1).

Драконий страх

Требования: Драконорожденный

Когда вы злитесь, то излучаете угрозу. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Силы, Телосложения или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Вместо выдоха разрушительной энергии, вы можете использовать вашу черту Оружие Дыхания, чтобы издать рык, заставляя всех выбранных вами существ в пределах 30 футов от вас сделать спасбросок Мудрости (Сл 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы). Цель автоматически проходит спасбросок, если она не может слышать или видеть вас. При провале броска цель становится напуганной вами на 1 минуту. Если напуганная цель получает урон, то она может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе.

Драконья шкура

Требования: Драконорожденный

У вас появляются чешуя и когти, напоминающие таковые у вашего драконьего предка. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Силы, Телосложения или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Ваша чешуя становится твёрже. Пока вы не носите броню, ваш КД равен 13 + модификатор Ловкости. Вы можете использовать щит продолжая получать это преимущество.
- Вы отращиваете втягивающиеся когти на кончиках ваших пальцев. Вытягивание или втягивание их не требует траты каких-либо действий. Эти когти являются естественным оружием, которым вы можете совершать безоружные удары. Если вы попадете такой атакой, то наносите 1к4 + модификатор Силы рубящего урона вместо обычного дробящего урона для безоружного удара.

Инфернальное телосложение

Требование: Тифлинг

Кровь исчадий сильна в вас и даёт вам сопротивления, которыми обладают некоторые исчадия. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Телосложения на 1 при максимуме 20.
- Вы получаете сопротивление к урону холодом и ядом.
- Вы получаете преимущество на спасброски против эффектов, делающих вас отравленным.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Исчезновение

Требование: Гном

Ваш народ искусно владеет магией иллюзий. Вы выучили магический трюк, чтобы исчезать, когда вам наносят урон. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Ловкости или Интеллекта на 1 при максимуме 20.
- Сразу же после получения урона вы можете использовать реакцию, чтобы стать невидимым до конца своего следующего хода, либо пока не совершите атаку, не нанесете урон или не заставите кого-нибудь совершать спасбросок. Использовав эту способность, вы не сможете использовать её вновь, пока не совершите короткий или продолжительный отдых.

Магия лесных эльфов

Требование: Эльф (лесной)

Вы изучаете магию первобытных лесов, которые почитаются и защищаются вашим народом. Вы изучаете один заговор друидов на ваш выбор. Вы также изучаете заклинания «Скороход» и «Бесследное передвижение» , каждое из которых вы можете сотворить один раз не тратя ячейку заклинаний. Вы восстанавливаете способность сотворять их таким образом в конце продолжительного отдыха. Мудрость – базовая характеристика для этих трёх заклинаний.

Низкорослое проворство

Требование: Дварф или Маленькая раса

Вы необычайно проворны для вашей расы. Вы получаете следующие выгоды:

- Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1 при максимуме 20.
- Ваша скорость увеличивается на 5 футов.
- Вы получаете владение Акробатикой или Атлетикой (на ваш выбор).
- Вы получаете преимущество на броски Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), которые делаете, чтобы выбраться из захвата.

Орочье буйство

Требование: Полуорк

Ваша ярость неутомимо горит внутри вас. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Силы или Телосложения на 1 при максимуме 20.
- Когда вы попадаете атакой простым или воинским оружием, вы можете кинуть одну кость оружия ещё раз и добавить результат в качестве дополнительного урона того же типа, что и у оружия. Использовав эту способность, вы не можете использовать её вновь, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.
- Сразу же после использования черты Непоколебимая Стойкость вы можете использовать реакцию для нанесения одной атаки оружием.

Пламя Флегетоса

Требование: Тифлинг

Вы научились призывать адский огонь, и он вас слушается. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Интеллекта или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Когда вы делаете бросок урона огнём, который наносит ваше заклинание, вы можете перебросить любые 1 на костях урона огнём, но должны использовать новые результаты, даже если они тоже будут 1.
- Когда вы колдуете заклинание, которое наносит урон огнём, вы можете заставить пламя окутать вас до конца вашего следующего хода. Огонь не причиняет урон вам и вашим вещам, а также излучает яркий свет на 30 футов и тусклый свет еще на 30 футов. Пока пламя существует, все существа в радиусе 5 футов получают 1д4 урона огнём, если попадают по вам рукопашной атакой.

Призрачный клинок

Требование: Эльф

Ваш предок был мастером двойного скимитара, и часть этого мастерства передалась вам. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1 при максимуме 20.
- Когда вы держите двойной скимитар двумя руками, вы получаете + 1 бонус к КД.
- Двойной скимитар обладает свойством «фехтовальное», когда вы орудуете им.

Телепортация фей

Требование: Эльф (высший)

Изучение знаний высших эльфов открыло вам силу фей, которой владеют немногие эльфы, за исключением ваших собратьев эладринов. Опираясь на свое родство с феями, вы можете на мгновение пройти через Страну Фей, сократив свой путь. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Интеллекта или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Вы изучаете как читать, говорить и писать на Сильване.
- Вы изучаете заклинание «Туманный шаг» и можете сотворить его один раз без использования ячейки заклинания. Вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом, когда завершаете короткий или продолжительный отдых. Интеллект – базовая характеристика для этого заклинания.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Эльфийская точность

Требование: Эльф или Полуэльф

Точность эльфов легендарна, особенно это касается эльфийских лучников и заклинателей. Вы обладаете сверхъестественной меткостью, когда дело касается атак, требующих меткости, а не грубой силы. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Ловкости, Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Когда у вас есть преимущество на бросок атаки, использующей Ловкость, Интеллект, Мудрость или Харизму, вы можете перебросить один из кубов один раз.

Искаженная Метка Дракона

Требование: отсутствие другой Метки Дракона

Вы пробудили искаженную метку дракона. Определите её внешний вид и связанный с ней недостаток. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Телосложения на 1, при максимуме 20.
- Вы узнаете заговор по своему выбору из списка заклинаний чародея. Кроме того, выберите одно заклинание 1 уровня из этого же списка. Вы узнаете это заклинание и можете сотворить его с помощью своей Метки.После использования заклинания, вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете снова сотворить его этой чертой. Телосложение является базовой характеристикой для этого заклинания.
- Когда вы используете заклинание 1-го уровня с помощью свей метки, вы можете потратить одину из своих костей хитов и бросить её. Если выпадает четное число, то вы получаете временне хиты, равные результату броска. Если выпадает нечетное число,то одно случайное существо в радиусе 30 футов от вас (не считая вас) получает урон силовым полем, равный результату броска. Если в радиусе вокруг вас нет других существ, то вы получаете этот урон.

Вы также получаете случайный изъян из таблицы Изъяны Искаженной Метки Дракона.

Изъяны Искаженной Метки Дракона

к8	Изъян
1	Ваша метка-источник постоянной физической боли.
2	Ваша метка что то вам шепчет. Смысл послания может быть неясен.
3	Когда вы испытываете стресс, метка громко шипит.
4	Кожа вокруг метки обгорела, покрылась чешуей или засохла.
5	Животные чувствуют себя некомфортно рядом с вами.
6	У вас случаются перепады настроения в любое время, когда вы используете свою метку.
7	Ваш внешний вид слегка меняется всякий раз, когда вы используете Метку.
8	Вас преследуют ужасные кошмары после того, как вы используете свою метку.

Опциональное правило: Усиленная Мощь Искаженного

По желанию Мастера, персонаж, имеющий черту Искаженная Метка Дракона имеет шанс проявить большую силу.

По достижении 10-го уровня такой персонаж имеет 10-процентный шанс получить Эпический дар из числа вариантов, описанных в 7-й главе Руководства мастера. Если персонаж не получает дар, у него остаётся 10-процентный шанс получить его в следующий раз при получении уровня. Если персонаж получает дар, то Мастер выбирает его самостоятельно или определяет случайным образом. Персонаж также навсегда теряет один из своих костей хитов, и его максимум хитов уменьшается на величину, равную броску этой кости, плюс её модификатор Телосложения (минимальное уменьшение 1). Это уменьшение никак не может быть обращено вспять.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Заклинания

Эта глава описывает самые распространённые заклинания миров D&D. Вначале приведён список заклинаний, разбитых на классы. Дальше идут описания заклинаний в алфавитном порядке.

Опциональное правило (TCE): Персонализация Заклинаний

Точно так же, как любой исполнитель наделяет свое произведение индивидуальностью, а каждый воин вырабатывает свой боевой стиль с помощью собственных индивидуальных тренировок, так и заклинатель может использовать магию, чтобы выразить свою индивидуальность. Независимо от того, каким заклинателем вы играете, вы можете изменить косметические эффекты заклинаний под вашего персонажа. Возможно, вы хотите, чтобы эффекты заклинаний вашего заклинателя появлялись в его любимом цвете, напоминая о тренировках, которые он прошёл у небесного наставника, или демонстрирую свою связь с временем года. Ваши возможности для косметических изменений заклинаний вашего персонажа, практически бесконечны. Однако подобные изменения не могут менять эффект заклинания. Они также не могут сделать одно заклинание похожим на другое— например, вы не можете сделать магическую стрелу похожей на огненный шар.

При изменении магии вашего заклинателя подумайте о создании темы—зачастую, чем она будет шире и универсальнее, тем лучше. Вы можете описывать магию вашего заклинателя, как только пожелаете, особенно когда она создаёт интересные дополнения к истории. Вы также можете использовать это, для усиления других особенностей вашего персонажа, например, сделать заклинания барда более тесно связанными с его любимой формой искусства или связать заклинания жреца с его божеством.

Например, «Огненный шар» волшебника, любящего шторм, может быть представлен в виде пылающего облака или вспышки красной молнии (не влияя на тип урона заклинания), в то время как заклинание «Ускорение» того же волшебника может окутать цель небольшим грозовым фронтом.

В качестве альтернативы, руки жреца, служащего богу луны, могут излучать слабый лунный свет, когда он накладывает «Лечение ран», или его «Щит веры» может окутывать цель мерцающими полумесяцами.

Кроме того, друид может выбрать тему цветения вишни для своей магии, заставляя нежные ветви и розовые листья прорастать, когда он накладывает «Опутывание» или «Дубинку», а его «Огонь фей» больше походит на летающие в воздухе лепестки, чем на пламя.

Таблица «Магических тем» предлагает всего несколько вариантов, которые могут вдохновить вас при персонализации заклинаний для вашего персонажа.

Таблица Магических тем

к10	Тема
1	Книжные страницы, оригами, перья и чернила, в сопровождении шелеста и библиотечными запахами
2	Пахнущие морем фигуры акул, медуз, осьминогов и других морских существ
3	Еда или посуда, несущие на себе ароматы кухни с родины заклинателя
4	Насыщенные медные ароматы, сопровождаемые тем, что, по-видимому, является собственным неуравновешенным юмором заклинателя
5	Брызги и мазки акварели, рисуемые невидимой кистью
6	Полупрозрачное оружие, броня, миниатюрные боевые машины и призрачные солдаты
7	Лучи золотого света, приносящие немного тепла и лёгкий ветерок несущий пески.
8	Суетливые животные скотного двора в сопровождении теплых запахов курятников и конюшен
9	Демонстрация глубоких эмоций, таких как меланхолия в виде небольших оков, ностальгии в оттенках сепии или симпатия в виде сердец
10	Крошечные причудливые или страшные существа из постоянно повторяющихся снов заклинателя

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Заклинания барда

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Волшебная рука
Дружба
Защита от оружия
Злая насмешка
Малая иллюзия
Меткий удар
Пляшущие огоньки
Починка
Свет
Сообщение
Фокусы

1 УРОВЕНЬ

Безмолвный образ
Волна грома
Героизм
Диссонирующий шёпот
Дружба с животными
Жуткий смех Таши
Искажение цены
Лечащее слово

Лечение ран
Маскировка
Невидимое письмо
Невидимый слуга
Обнаружение магии
Огонь фей
Опознание
Очарование личности
Падение пёрышком
Понимание языков
Порча
Разговор с животными
Скороход
Усыпление

Расширение списка (TCE)
Сверкающие брызги
Приказ

2 УРОВЕНЬ

Видение невидимого
Внушение
Волшебные уста
Воображаемая сила
Глухота/слепота
Дребезги
Корона безумия
Малое восстановление
Невидимость
Облако кинжалов
Область истины
Обнаружение мыслей
Открывание
Подарок Болтуна
Поиск животных или растений
Поиск предмета
Почтовое животное
Раскалённый металл
Речь златоуста
Тишина
Удержание личности
Улучшение характеристики
Умиротворение

Расширение списка (TCE)
Подмога
Увеличение/уменьшение
Отражения

3 УРОВЕНЬ

Быстрые друзья
Гипнотический узор
Зловонное облако
Леомундова хижина
Мотивирующая речь
Необнаружимость
Образ
Охранные руны
Подсматривание
Послание
Притворная смерть
Проклятие
Разговор с мёртвыми
Разговор с растениями
Рассеивание магии
Рост растений
Ужас
Языки

Расширение списка (TCE)
Крепость интеллекта (TCE)
Множественное лечащее слово
Замедление

4 УРОВЕНЬ

Высшая невидимость
Мираж
Переносящая дверь
Поиск существа
Превращение
Принуждение
Свобода перемещения
Смятение

Расширение списка (TCE)
Воображаемый убийца

5 УРОВЕНЬ

Вещий сон
Высшее восстановление
Знание легенд
Изменение памяти
Круг телепортации
Множественное лечение ран
Наблюдение
Обет
Оживление
Оживление вещей
Планарные узы
Подчинение личности
Притворство
Пробуждение разума
Удержание чудовища
Фальшивый двойник

Расширение списка (TCE)
Ментальная связь Рэри (ритуал)

6 УРОВЕНЬ

Заданная иллюзия
Истинное зрение
Поиск пути
Множественное внушение
Неудержимая пляска Отто
Разящее око
Стражи

Расширение списка (TCE)
Пир героев

7 УРОВЕНЬ

Великолепный особняк
Морденкайнена
Воскрешение
Знак
Меч Морденкайнена
Проекция
Регенерация
Таинственный мираж
Телепортация
Узилище
Эфирность

Расширение списка (TCE)
Радужные брызги
Сон о синей вуали (TCE)

8 УРОВЕНЬ

Находчивость
Подчинение чудовища
Слабоумие
Слово Силы: оглушение
Сокрытие разума

Расширение списка (TCE)
Антипатия/симпатия

9 УРОВЕНЬ

Истинное превращение
Предвидение
Слово Силы: исцеление
Слово Силы: смерть
Расширение списка (TCE)
Радужная стена

Заклинания волшебника

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Брызги кислоты
Волшебная рука
Дружба
Защита от оружия
Леденящее прикосновение
Луч холода
Малая иллюзия
Меткий удар
Огненный снаряд
Пляшущие огоньки
Починка
Свет
Сообщение
Фокусы
Электрошок
Ядовитые брызги

Расширение списка (TCE)
Вспышка Мечей (TCE)
Громовой Клинок (TCE)
Клинок Зеленого пламени (TCE)
Лассо Молнии (TCE)
Осколок Разума (TCE)

1 УРОВЕНЬ

Безмолвный образ
Ведьмин снаряд
Волна грома
Волшебная стрела
Волшебная стрела Джима
Доспехи мага
Жуткий смех Таши
Защита от добра и зла
Искажение цены
Луч болезни
Маскировка
Невидимое письмо
Невидимый слуга
Обнаружение магии
Огненные ладони
Опознание
Очарование личности
Падение пёрышком
Поиск фамильяра
Понимание языков
Поспешное отступление
Прыжок
Псевдожизнь
Сверкающие брызги
Сигнал тревоги
Скольжение
Скороход
Тензеров парящий диск
Туманное облако
Усыпление
Цветной шарик
Щит

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Расширение списка (ТСЕ)
Едкое варево Таши (ТСЕ)

2 УРОВЕНЬ

Вечный огонь
Видение невидимого
Внушение
Волшебные уста
Волшебный замок
Воображаемая сила
Глухота/слепота
Дребезги
Корона безумия
Левитация
Луч слабости
Магическое оружие
Мельфова кислотная стрела
Невидимость
Нетленные останки
Нистулова ложная аура
Облако кинжалов
Обнаружение мыслей
Открывание
Отражения
Палящий луч
Паук
Паутина
Поиск предмета
Порыв ветра
Пылающий шар
Размытый образ
Сверкающая Монета Джима
Смена обличья
Тёмное зрение
Трюк с верёвкой
Туманный шаг
Тьма
Увеличение/уменьшение
Удержание личности

Расширение списка (ТСЕ)
Гадание (ритуал)
Улучшение характеристики
Психический хлыст Таши (ТСЕ)

3 УРОВЕНЬ

Быстрые друзья
Восставший труп
Газообразная форма
Гипнотический узор
Замедление
Защита от энергии
Зловонное облако
Контрзаклинание
Леомундова хижина
Магический круг
Мерцание
Метель
Молния
Необнаружимость
Образ
Огненный шар
Охранные руны
Передача жизни
Подводное дыхание
Подсматривание
Полёт
Послание
Призрачный скакун
Прикосновение вампира
Притворная смерть
Проклятие
Рассеивание магии
Снятие проклятья
Спровоцированная жадность
Ужас
Ускорение
Языки

Расширение списка (ТСЕ)
Крепость ителлекта (ТСЕ)
Разговор с мёртвыми
Покров духа (ТСЕ)
Призыв духа феи (ТСЕ)
Призыв духа теней (ТСЕ)
Призыв духа нежити (ТСЕ)

4 УРОВЕНЬ

Верный пёс Морденкайнена
Власть над водами
Воображаемый убийца
Высшая невидимость
Град
Изгнание
Изготовление
Изменение формы камня
Кабинет Морденкайнена
Каменная кожа
Леомундов потайной сундук
Магический глаз
Мираж
Огненная стена
Огненный щит
Отилюков упругий шар
Переносящая дверь
Поиск существа
Превращение
Призыв малых элементалей
Смятение
Усыхание
Эвардовы чёрные щупальца

Расширение списка (ТСЕ)
Предсказание (ритуал)
Призыв духа аберрации (ТСЕ)
Призыв духа конструкта (ТСЕ)
Призыв духа элементаля (ТСЕ)

5 УРОВЕНЬ

Вещий сон
Длань Бигби
Знание легенд
Изменение памяти
Каменная стена
Конус холода
Круг телепортации
Ментальная связь Рэри
Наблюдение
Облако смерти
Оживление вещей
Планарные узы
Подчинение личности
Призыв элементаля
Притворство
Связь с иным миром
Силовая стена
Создание прохода
Сотворение
Обет
Телекинез
Удержание чудовища
Фальшивый двойник

6 УРОВЕНЬ

Волшебный сосуд
Движение почвы
Дромиджево появление
Заданная иллюзия
Истинное зрение
Круг смерти
Ледяная стена
Магические врата
Множественное внушение
Неудержимая пляска Отто
Окаменение
Отилюков ледяной шар
Пляшущая молния
Предосторожность
Разящее око
Распад
Солнечный луч
Сотворение нежити
Стражи
Сфера неуязвимости

Расширение списка (ТСЕ)
Призыв духа исчадия (ТСЕ)
Потусторонний облик Таши (ТСЕ)

7 УРОВЕНЬ

Великолепный особняк Морденкайнена
Замедленный огненный шар
Знак
Изменение тяготения
Изоляция
Меч Морденкайнена
Перст смерти
Подобие
Проекция
Радужные брызги
Таинственный мираж
Телепортация
Узилище
Уход в иной мир
Эфирность

Расширение списка (ТСЕ)
Сон о синей вуали (ТСЕ)

8 УРОВЕНЬ

Антипатия/симпатия
Власть над погодой
Воспламеняющая туча
Двойник
Демиплан
Лабиринт
Подчинение чудовища
Преграда магии
Слабоумие
Слово Силы: оглушение
Сокрытие разума
Солнечный ожог
Телепатия

9 УРОВЕНЬ

Врата
Заточение
Исполнение желаний
Истинное превращение
Метеоритный дождь
Остановка времени
Полное превращение
Предвидение
Проекция в астрал
Радужная стена
Слово Силы: смерть
Смертный ужас

Расширение списка (ТСЕ)
Клинок разрушения (ТСЕ)

Заклинания друида

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Дубинка
Искусство друидов
Починка
Сопротивление
Сотворение пламени
Терновый кнут
Указание
Ядовитые брызги

1 УРОВЕНЬ

Волна грома
Дружба с животными
Лечащее слово
Лечение ран
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение магии
Огонь фей
Опутывание
Очарование личности
Очищение пищи и питья
Прыжок
Разговор с животными

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Скороход
Сотворение или уничтожение воды
Туманное облако
Чудо-ягоды

Расширение списка (TCE)
Защита от добра и зла

2 УРОВЕНЬ

Бесследноепередвижение
Горящий клинок
Дубовая кора
Животные чувства
Защита от яда
Лунный луч
Малое восстановление
Поиск животных или растений
Поиск ловушек
Поиск предмета
Порыв ветра
Почтовое животное
Пылающий шар
Раскалённый металл
Тёмное зрение
Удержание личности
Улучшение характеристики
Шипы

Расширение списка (TCE)
Гадание (ритуал)
Вечный огонь
Увеличение/уменьшение
Призыв духа зверя (TCE)

3 УРОВЕНЬ

Дневной свет
Защита от энергии
Метель
Подводное дыхание
Призыв животных
Призыв молнии
Притворная смерть
Разговор с растениями
Рассеивание магии
Рост растений
Слияние с камнем
Стена ветров
Хождение по воде

Расширение списка (TCE)
Аура живучести
Стихийное оружие
Возрождение
Призыв духа феи (TCE)

4 УРОВЕНЬ

Власть над водами
Гигантское насекомое
Град
Изменение формы камня
Каменная кожа
Мираж
Огненная стена
Подчинение зверя
Поиск существа
Превращение
Призыв лесных обитателей
Призыв малых элементалей
Свобода перемещения
Смятение
Усыхание
Цепкая лоза

Расширение списка (TCE)
Огненный щит
Предсказание (ритуал)
Призыв духа элементаля (TCE)

5 УРОВЕНЬ

Высшее восстановление
Древесный путь
Заражение
Каменная стена
Множественное лечение ран
Наблюдение
Нашествие насекомых
Обет
Общение с природой
Преграда жизни
Призыв элементаля
Пробуждение разума
Планарные узы
Реинкарнация

Расширение списка (TCE)
Конус холода

6 УРОВЕНЬ

Движение почвы
Пир героев
Поиск пути
Полное исцеление
Призыв феи
Путешествие через растения
Солнечный луч
Терновая стена
Хождение по ветру

Расширение списка (TCE)
Окаменение

7 УРОВЕНЬ

Изменение тяготения
Огненная буря
Регенерация
Таинственный мираж
Уход в иной мир

Расширение списка (TCE)
Знак

8 УРОВЕНЬ

Антипатия/симпатия
Власть над погодой
Землетрясение
Превращение в животных
Слабоумие
Солнечный ожог
Цунами

Расширение списка (TCE)
Воспламеняющаяся туча

9 УРОВЕНЬ

Гроза гнева
Истинное воскрешение
Полное превращение
Предвидение

Заклинания жреца

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Починка
Свет
Священное пламя
Сопротивление
Указание
Уход за умирающим
Чудотворство

1 УРОВЕНЬ

Благословение
Защита от добра и зла
Лечащее слово
Лечение ран
Нанесение ран
Направленный снаряд
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение добра и зла
Обнаружение магии
Очищение пищи питья
Порча
Приказ
Сотворение или уничтожение воды
Убежище
Щит веры

2 УРОВЕНЬ

Божественное оружие
Вечный огонь
Гадание
Глухота/слепота
Защита от яда
Малое восстановление
Молебен лечения
Нетленные останки
Область истины
Охраняющая связь
Подмога
Поиск ловушек
Поиск предмета
Тишина
Удержание личности
Улучшение характеристики
Умиротворение

3 УРОВЕНЬ

Возрождение
Восставший труп
Дневной свет
Духовные стражи
Защита от энергии
Магический круг
Маяк надежды
Множественное лечащее слово
Мотивирующая речь
Охранные руны
Передача жизни
Подсматривание
Послание
Притворная смерть
Проклятие
Разговор с мёртвыми
Рассеивание магии
Слияние с камнем
Снятие проклятья
Сотворение пищи и воды
Спровоцированная жадность
Хождение по воде
Языки

Расширение списка (TCE)
Аура живучести
Покров духа (TCE)

4 УРОВЕНЬ

Власть над водами
Защита от смерти
Изгнание
Изменение формы камня
Поиск существа
Предсказание
Свобода перемещения
Страж веры

Расширение списка (TCE)
Аура жизни
Аура очищения

5 УРОВЕНЬ

Высшее восстановление
Заражение
Знание легенд
Множественное лечение ран
Наблюдение
Нашествие насекомых
Небесный огонь
Обет
Общение
Оживление
Планарные узы

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Рассеивание добра и зла
Святилище

Расширение списка (TCE)
Призыв духа небожителя (TCE)

6 УРОВЕНЬ

Запрет
Истинное зрение
Пир героев
Планарный союзник
Поиск пути
Полное исцеление
Поражение
Слово возврата
Сотворение нежити
Стена клинков

Расширение списка (TCE)
Солнечный луч

7 УРОВЕНЬ

Божественное слово
Воскрешение
Знак
Огненная буря
Призыв небожителя
Регенерация
Уход в иной мир
Эфирность

8 УРОВЕНЬ

Аура святости
Власть над погодой
Землетрясение
Преграда магии

Расширение списка (TCE)
Солнечный ожог

9 УРОВЕНЬ

Врата
Истинное воскрешение
Множественное полное исцеление
Проекция в астрал

Расширение списка (TCE)
Слово силы: исцеление

Заклинания изобретателя

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Брызги кислоты
Волшебная рука
Волшебный камень
Вспышка Мечей
Громовой Клинок
Клинок Зеленого пламени
Лассо Молнии
Луч холода
Обморожение
Огненный снаряд
Пляшущие огоньки
Починка
Раскат грома
Свет
Сообщение
Сопротивление
Сотворение костра
Терновый кнут
Указание
Уход за умирающими
Фокусы
Электрошок
Ядовитые брызги

1 УРОВЕНЬ

Едкое варево Таши
Катапульта
Лечение ран
Маскировка
Обнаружение магии
Огонь фей
Опознание
Очищение пищи и питья
Падение перышком
Поглощение стихий
Поспешное отступление
Прыжок
Псевдожизнь
Сигнал тревоги
Силок
Скольжение
Скороход
Убежище

2 УРОВЕНЬ

Вечный огонь
Видение невидимого
Волшебные уста
Волшебный замок
Защита от яда
Левитация
Магическое оружие
Малое восстановление
Небесные письмена
Невидимость
Паук
Паутина
Пиротехника
Подмога
Размытый образ
Раскаленный металл
Смена обличья
Темное зрение
Трюк с веревкой
Увеличение/Уменьшение
Улучшение характеристик

3 УРОВЕНЬ

Возрождение
Дрема
Защита от энергии
Крепость интеллекта
Крошечный слуга
Мерцание
Охранные руны
Подводное дыхание
Полет
Пылающие стрелы
Рассеивание магии
Сотворение пищи и воды
Стихийное оружие
Ускорение
Хождение по воде

4 УРОВЕНЬ

Верный пёс Морденкайнена
Изготовление
Изменение формы камня
Кабинет Морденкайнена
Каменная кожа
Леомундов потайной сундук
Магический глаз
Отилюков упругий шар
Призыв духа конструкта
Проклятье стихий
Свобода перемещения

5 УРОВЕНЬ

Великое восстановление
Длань Бигби
Каменная стена
Оживление вещей
Преобразование камня
Сотворение
Усиление навыка

Заклинания колдуна

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Волшебная рука
Дружба
Защита от оружия
Леденящее прикосновение
Малая иллюзия
Меткий удар
Мистический заряд
Фокусы
Ядовитые брызги

1 УРОВЕНЬ

Адское возмездие
Ведьмин снаряд
Доспех Агатиса
Защита от добра и зла
Искажение цены
Невидимое письмо
Невидимый слуга
Очарование личности
Понимание языков
Поспешное отступление
Руки Хадара
Сглаз

Расширение списка (TCE)
Вспышка мечей (TCE)
Громовой клинок (TCE)
Клинок зеленого пламени (TCE)
Лассо молнии (TCE)
Осколок разума (TCE)

2 УРОВЕНЬ

Внушение
Дребезги
Корона безумия
Луч слабости
Невидимость
Облако кинжалов
Отражения
Паук
Речь златоуста
Туманный шаг
Тьма
Удержание личности

3 УРОВЕНЬ

Газообразная форма
Гипнотический узор
Голод Хадара
Контрзаклинание
Магический круг
Образ
Полёт
Прикосновение вампира
Рассеивание магии
Снятие проклятья
Спровоцированная жадность
Ужас
Языки

Расширение списка (TCE)
Крепость ителлекта (TCE)
Покров духа (TCE)
Призыв духа феи (TCE)
Призыв духа теней (TCE)
Призыв духа нежити (TCE)

4 УРОВЕНЬ

Изгнание
Мираж
Переносящая дверь
Усыхание

Расширение списка (TCE)
Призыв духа аберрации (TCE)

5 УРОВЕНЬ

Вещий сон
Наблюдение
Связь с иным миром
Удержание чудовища

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Расширение списка (TCE)
Фальшивый двойник
Планарные узы
Круг телепортации

6 УРОВЕНЬ

Истинное зрение
Круг смерти
Магические врата
Множественное внушение
Окаменение
Призыв феи
Разящее око
Сотворение нежити

Расширение списка (TCE)
Призыв духа исчадия (TCE)
Потусторонний облик Таши (TCE)

7 УРОВЕНЬ

Перст смерти
Узилище
Уход в иной мир
Эфирность

Расширение списка (TCE)
Сон о синей вуали (TCE)

8 УРОВЕНЬ

Демиплан
Находчивость
Подчинение чудовища
Слабоумие
Слово Силы: оглушение

9 УРОВЕНЬ

Заточение
Истинное превращение
Предвидение
Проекция в астрал
Слово Силы: смерть

Расширение списка (TCE)
Врата
Клинок разрушения (TCE)
Смертный ужас

Заклинания паладина

1 УРОВЕНЬ

Благословение
Божественное благоволение
Вызов на дуэль
Героизм
Гневная кара
Громовая кара
Защита от добра и зла
Лечение ран
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение добра и зла
Обнаружение магии
Очищение пищи и питья
Палящая кара
Приказ
Щит веры

2 УРОВЕНЬ

Защита от яда
Клеймящая кара
Магическое оружие
Малое восстановление
Область истины
Подмога
Поиск предмета
Поиск скакуна

Расширение списка (TCE)
Молебен лечения
Нетленные останки
Охраняющая связь

3 УРОВЕНЬ

Аура живучести
Возрождение
Дневной свет
Магический круг
Мантия крестоносца
Ослепляющая кара
Рассеивание магии
Снятие проклятья
Сотворение пищи и воды
Стихийное оружие

Расширение списка (TCE)
Покров духа (TCE)

4 УРОВЕНЬ

Аура жизни
Аура очищения
Защита от смерти
Изгнание
Оглушающая кара
Поиск существа

5 УРОВЕНЬ

Изгоняющая кара
Круг силы
Обет
Оживление
Разрушительная волна
Рассеивание добра и зла

Расширение списка (TCE)
Призыв духа небожителя (TCE)

Заклинания следопыта

1 УРОВЕНЬ

Град шипов
Дружба с животными
Лечение ран
Метка охотника
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение магии
Опутывающий удар
Прыжок
Разговор с животными
Сигнал тревоги
Скороход
Туманное облако
Чудо-ягоды

Расширение списка (TCE)
Опутывание
Палящая кара

2 УРОВЕНЬ

Бесследное передвижение
Дубовая кора
Животные чувства
Завеса стрел
Защита от яда
Малое восстановление
Поиск животных или растений
Поиск ловушек
Поиск предмета
Почтовое животное
Тёмное зрение
Тишина
Шипы

Расширение списка (TCE)
Магическое оружие
Подмога
Порыв ветра
Призыв духа зверя
Улучшение характеристики

3 УРОВЕНЬ

Дневной свет
Защита от энергии
Молниевая стрела
Необнаружимость
Подводное дыхание
Призыв животных
Призыв заграждения
Разговор с растениями
Рост растений
Стена ветров
Хождени по воде

Возрождение
Призыв духа феи (TCE)
Стихийное оружие
Слияние с камнем

4 УРОВЕНЬ

Каменная кожа
Поиск существа
Призыв лесных обитателей
Свобода перемещения
Цепкая лоза

Расширение списка (TCE)
Подчинение зверя
Призыв духа элементаля (TCE)

5 УРОВЕНЬ

Быстрый колчан
Древесный путь
Общение с природой
Призыв залпа

Расширение списка (TCE
Высшее восстановление)

Заклинания чародея

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Брызги кислоты
Волшебная рука
Дружба
Защита от оружия
Леденящее прикосновение
Луч холода
Малая иллюзия
Меткий удар
Огненный снаряд
Пляшущие огоньки
Починка
Свет
Сообщение
Фокусы
Электрошок
Ядовитые брызги

Расширение списка (TCE)
Вспышка мечей (TCE)
Громовой клинок (TCE)
Клинок зеленого пламени (TCE)
Лассо молнии (TCE)
Осколок разума (TCE)

1 УРОВЕНЬ

Безмолвный образ
Ведьмин снаряд
Волна грома
Волшебная стрела
Доспехи мага
Искажение цены
Луч болезни

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Маскировка
Обнаружение магии
Огненные ладони
Очарование личности
Падение пёрышком
Понимание языков
Поспешное отступление
Прыжок
Псевдожизнь
Сверкающие брызги
Туманное облако
Усыпление
Цветной шарик
Щит

Расширение списка (TCE)
Едкое варево Таши (TCE)
Скольжение

2 УРОВЕНЬ

Видение невидимого
Внушение
Воображаемая сила
Глухота/слепота
Дребезги
Корона безумия
Левитация
Невидимость
Облако кинжалов
Обнаружение мыслей
Открывание
Отражения
Палящий луч
Паук
Паутина
Порыв ветра
Размытый образ
Смена обличья
Тёмное зрение
Туманный шаг
Тьма
Увеличение/уменьшение
Удержание личности
Улучшение характеристики

Расширение списка (TCE)
Горящий клинок
Магическое оружие
Психический хлыст Таши (TCE)
Пылающий шар

3 УРОВЕНЬ

Газообразная форма
Гипнотический узор
Дневной свет
Замедление
Защита от энергии
Зловонное облако
Контрзаклинание
Мерцание
Метель
Молния
Образ
Огненный шар
Подводное дыхание
Подсматривание
Полёт
Рассеивание магии
Спровоцированная жадность
Ужас
Ускорение
Хождение по воде
Языки

Расширение списка (TCE)
Крепость интеллекта (TCE)
Прикосновение Вампира

4 УРОВЕНЬ

Высшая невидимость
Град
Изгнание
Каменная кожа
Огненная стена
Переносящая дверь
Подчинение зверя
Превращение
Смятение
Усыхание

Расширение списка (TCE)
Огненный щит

5 УРОВЕНЬ

Каменная стена
Конус холода
Круг телепортации
Нашествие насекомых
Облако смерти
Оживление вещей
Подчинение личности
Притворство
Сотворение
Телекинез
Удержание чудовища

Расширение списка (TCE)
Длань Бигби

6 УРОВЕНЬ

Движение почвы
Истинное зрение
Круг смерти
Магические врата
Множественное внушение
Пляшущая молния
Разящее око
Распад
Солнечный луч
Сфера неуязвимости

Расширение списка (TCE)
Окаменение
Отилюков ледяной шар
Потусторонний облик Таши (TCE)

7 УРОВЕНЬ

Замедленный огненный шар
Изменение тяготения
Огненная буря
Перст смерти
Радужные брызги
Телепортация
Уход в иной мир
Эфирность

Расширение списка (TCE)
Сон о синей вуали (TCE)

8 УРОВЕНЬ

Воспламеняющаяся туча
Землетрясение
Подчинение чудовища
Слово Силы: оглушение
Солнечный ожог

Расширение списка (TCE)
Демиплан

9 УРОВЕНЬ

Врата
Исполнение желаний
Метеоритный дождь
Остановка времени
Слово Силы: смерть

Расширение списка (TCE)
Клинок разрушения (TCE)

Заклинания Дунамансии (EGtW)

Эти заклинания доступны для архетипов волшебников Хрономаг и Гравитационный Маг, а также для других классов заклинателей с согласия Мастера Подземелья.

ЗАГОВОР:

Обессиливающий укол

1 УРОВЕНЬ:

Дар готовности’,
Зона увеличенной гравитации”

2 УРОВЕНЬ:

Благосклонность удачи,
Неподвижный объект”,
Карман на запястье

3 УРОВЕНЬ:

Волна магнитного импульса

4 УРОВЕНЬ:

Гравитационная воронка”

5 УРОВЕНЬ:

Временной сдвиг’

6 УРОВЕНЬ:

Гравитационный разлом”

7 УРОВЕНЬ:

Связь сущностей

8 УРОВЕНЬ:

Темная звезда”,
Разрыв реальности’

9 УРОВЕНЬ:

Ненасытная пустота”,
Разрушающее время’

’ Заклинания Хрономага
” Заклинания Гравитационного Мага

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Описание заклинаний

Заклинания представлены в алфавитном порядке и порядке увеличения их уровня.

ЗАГОВОРЫ

Брызги кислоты (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Вы кидаете кислотный шарик. Выберите одно видимое существо в пределах дистанции или два видимых существа в пределах дистанции, находящихся в пределах 5 футов друг от друга. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она получает урон кислотой 1к6.
Урон этого заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Власть над огнем (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная или 1 час
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Выберите область огня немагического происхождения, видимую в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 фт. Вы можете управлять им одним из нижеперечисленных способов:

- Вы можете мгновенно распространить огонь на 5 фт. в одном направлении, если там присутствует дерево или другое топливо.
- Вы можете мгновенно потушить огонь в кубе.
- Вы можете удвоить или уменьшить вдвое область яркого и тусклого света, излучаемого пламенем, а также поменять его цвет. Эффект действует 1 час.
- Вы можете сотворить в огне изображение, которое будет отдалённо напоминать существо, предмет или место, и двигаться согласно вашим указаниям. Эффект действует 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 3 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

Волшебная рука (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник, Изобретатель

В точке, выбранной вами в пределах дистанции, появляется призрачная парящая рука. Рука существует, пока заклинание активно, или пока вы не отпустите её действием. Рука исчезает, если окажется более чем в 30 футах от вас, или если вы повторно используете это заклинание.

Вы можете действием контролировать руку. Вы можете с её помощью манипулировать предметами, открывать незапертые двери и контейнеры, убирать предметы в открытые контейнеры и доставать их оттуда, или выливать содержимое флаконов. При каждом использовании руки вы можете переместить её на 30 футов.

Рука не может совершать атаки, активировать магические предметы и переносить более 10 фунтов.

Волшебный камень (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута
Классы: Колдун, Друид, Изобретатель

Вы касаетесь 1–3 камней, и наделяете их магической силой. Вы или кто-либо ещё можете совершить дальнобойную атаку заклинанием, кинув один из этих камней или запустив его при помощи пращи. Дальность броска рукой составляет 60 фт.

Если кто-либо другой атакует этим камнем, он использует для броска атаки ваш модификатор базовой характеристики вместо своего. При попадании цель получает дробящий урон, равный 1к6 + модификатор вашей базовой характеристики. Вне зависимости от того, попал камень или нет, это заклинание перестаёт на него действовать.

Если вы накладываете это заклинание ещё раз, его эффект преждевременно заканчивается на тех камнях, что были зачарованы прежде.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Вспышка Мечей (TCE)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (5-футовый радиус)
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Изобретатель

Вы на мгновение создаете круг призрачных мечей, вращающихся вокруг вас. Все другие существа в пределах 5 футов от вас должны сделать успешный Спасбросок Ловкости или получить 1к6 урона силой.

Урон заклинания возрастает на 1к6 на 5 уровне (2к6), 11 уровне (3к6) и на 17 уровне (4к6).

Громовой Клинок (TCE)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (5-футовый радиус)
Компоненты: В, М (рукопашное оружие стоимостью не менее 1 см)
Длительность: 1 раунд
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Изобретатель

Как часть действия, используемого для произнесения этого заклинания, вы должны сделать рукопашную атаку оружием по одному из существ в радиусе действия заклинания или заклинание провалится.

При попадании цель получает обычные эффекты от атаки оружием, а затем оказывается окутанной громовой энергией до начала вашего следующего хода. Если существо по собственной воле передвинется, оно немедленно получает 1к8 урона звуком, и заклинание заканчивается.

Урон заклинания растёт с повышением вашего уровня. На 5м уровне рукопашная атака наносит дополнительно 1к8 урона звуком по цели и урон при передвижении возрастает до 2к8. Обе кости урона возрастают на 1к8 на 11м (2к8 и 3к8) и на 17м уровнях (3к8 и 4к8).

Дружба (PHB)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: С, М (небольшое количество грима, наносимое на лицо при накладывании этого заклинания)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Пока заклинание активно, вы совершаете с преимуществом все проверки Харизмы, направленные на одно выбранное вами существо, не враждебное по отношению к вам. Когда заклинание оканчивается, существо понимает, что вы влияли на её отношение с помощью магии, и становится враждебным по отношению к вам. Существо, склонное к насилию, может напасть на вас. Другие могут требовать другого возмездия (решает Мастер), в зависимости от отношений, сложившихся между вами.

Дубинка (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (омела, лист клевера и дубинка или боевой посох)
Длительность: 1 минута
Классы: Друид

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 к8. Если оружие не было магическим, оно становится им. Заклинание оканчивается, если вы наложите его ещё раз или выпустите оружие из рук.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Зашифровать мысли (GGtR)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: на себя
Компоненты: С
Длительность: до 8 часов
Классы: Любой класс

Прикладывая палец к своей голове, вы извлекаете воспоминание, идею или сообщение из своего разума и трансформируете её в осязаемую ленту светящейся энергии, которую называют мысленной лентой, которая существует **длительность** заклинания или пока вы не наложите это заклинание снова. Мысленная лента появляется в свободном пространстве в 5 футах от вас как крошечный, невесомый полутвёрдый предмет который можно держать и нести как ленту. В остальном она неподвижна. Если вы накладываете это заклинание пока концентрируетесь на заклинании или способности, позволяющей читать или манипулировать мыслями других людей (такие как Обнаружение мыслей), вы можете трансформировать читаемые мысли или воспоминания в мысленную ленту

Если вы накладываете это заклинание пока держите мысленную ленту, вы мгновенно получаете ту информацию, что содержит лента. (Накладывание Обнаружения мыслей на ленту имеет тот же эффект)

Защита от оружия (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы протягиваете руку и рисуете в воздухе ограждающий знак. Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону, причинённому атаками оружием.

Звон по мертвым (XGtE)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Колдун, Волшебник

Вы указываете на одно существо, которое можете видеть в пределах дистанции, и воздух вокруг него на мгновение наполняется скорбным звучанием колокола. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или получает 1к8 урона некротической энергией. Если хиты цели были не полные, то вместо 1к8 она получает 1к12 урона некротической энергией.

Урон заклинания увеличивается на одну кость, когда вы достигаете 5 уровня (2к8 или 2к12), 11 уровня (3к8 или 3к12) и 17 уровня (4к8 или 4к12).

Злая насмешка (PHB)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард

Вы испускаете на существо, видимое в пределах дистанции, поток оскорблений вперемешку с тонкой магией. Если цель слышит вас (при этом она не обязана вас понимать), она должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит урон психической энергией 1к4, и следующий бросок атаки до конца своего следующего хода совершит с помехой.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к4, когда вы достигаете 5 уровня (2к4), 11 уровня (3к4) и 17 уровня (4к4).

Искусство друидов (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Друид

Пошептавшись с духами природы, вы создаёте один из следующих эффектов в пределах дистанции:

- Вы создаёте крохотный безвредный ощутимый эффект, предсказывающий погоду в текущем месте в течение следующих 24 часов. Это может быть золотистый шарик, означающий ясную погоду, облачко, означающее дождь, снежинка, и так далее. Эффект длится 1 раунд.
- Вы мгновенно заставляете цветок распуститься, семечко прорасти, или почку раскрыться.
- Вы создаёте мгновенный безвредный ощутимый эффект, такой как падающие листья, порыв ветра, звук маленького животного, или слабый запах скунса. Эффект должен находиться в кубе с длиной ребра 5 футов.
- Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или небольшой костёр.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Клинок Зеленого пламени (TCE)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (5-футовый радиус)
Компоненты: В, М (рукопашное оружие стоимостью не менее 1 см)
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Изобретатель

Как часть действия, используемого для произнесения этого заклинания вы должны сделать рукопашную атаку оружием по одному из существ в радиусе действия заклинания или заклинание провалится.

При попадании, цель получает нормальный урон от атаки и зеленый огонь прыгает с цели на другое существо, по вашему выбору, которое вы можете видеть на расстоянии 5 фт. от первого. Второе существо получает урон огнём, равный вашему модификатору базовой характеристики.

Урон заклинания растёт с повышением вашего уровня. На 5м уровне рукопашная атака наносит дополнительно 1к8 урона огнём при попадании по цели, а урон по второму существу возрастает до 1к8 + модификатор характеристики заклинателя. Обе кости урона возрастают на 1к8 на 11м (2к8 и 3к8) и на 17м уровнях (3к8 и 4к8).

Лассо Молнии (TCE)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (15-футовый радиус)
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Изобретатель

Вы создаете хлыст молний, поражающий одно существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 15 футов от вас. Цель должна сделать успешный спасбросок Силы или будет притянута на 10 фт. по прямой линии к вам, а также получит 1к8 урона электричеством, если таким образом окажется в 5 футах от вас.

Урон заклинания возрастает на 1к8 на 5 уровне (2к8), 11 уровне (3к8) и на 17 уровне (4к8).

Леденящее прикосновение (PHB)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд
Классы: Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы создаёте призрачную руку скелета в пространстве существа, находящегося в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по существу, чтобы окутать его могильным холодом. При попадании цель получает урон некротической энергией 1к8, и не может восстанавливать хиты до начала вашего следующего хода. Всё это время рука держится за цель.

Если вы попадаете по нежити, то она вместо этого до конца вашего следующего хода совершает по вам броски атаки с помехой.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Лепка земли (XGtE)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная или 1 час
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Выберите область земли или камня, видимую в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 фт. Вы можете управлять ей одним из нижеперечисленных способов:

- Если вы нацелились на область рыхлой земли, вы можете мгновенно извлечь её и переместить на расстояние до 5 фт. Это перемещение не обладает достаточной силой, чтобы причинить урон.
- Вы можете создавать узоры или цвета на поверхности земли или камня, для передачи слов, изображений или форм. Эффект действует 1 час.
- Если выбранная область находится на поверхности земли, вы можете сделать её труднопроходимой. В качестве альтернативы, вы можете сделать труднопроходимую местность нормальной. Эффект действует 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

This [illegible] Content is permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Луч холода (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Холодный сине-белый луч устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании она получает урон холодом 1к8, а скорость до начала вашего следующего хода уменьшается на 10 футов.

Урон от заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Малая иллюзия (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: С, М (кусок овечьей шерсти)
Длительность: 1 минута
Классы: Бард, Воин, Монах, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы создаёте звук или образ предмета в пределах дистанции, существующий, пока активно заклинание. Иллюзия также оканчивается, если вы отпустите её действием или используете это заклинание ещё раз.

Если вы создаёте звук, его громкость может быть как шёпотом, так и криком. Это может быть ваш голос, чей-то другой голос, львиный рык, бой барабанов или любой другой звук. Звук звучит всю **длительность** заклинания, или вы можете создавать отдельные звуки в разное время, пока заклинание активно.

Если вы создаёте образ предмета — например, стул, отпечаток в грязи, или небольшой сундук — он должен помещаться в куб с длиной ребра 5 футов. Образ не может издавать звуки, свет, запах или прочие сенсорные эффекты. Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит.

Если существо действием исследует звук или образ, оно может понять, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, она для него становится нечёткой.

Меткий удар (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 раунда
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы вытягиваете руку и указываете пальцем на цель, находящуюся в пределах дистанции. Ваша магия даёт краткое понимание защит цели. В своём следующем ходу вы совершаете с преимуществом первый бросок атаки по цели, при условии, что заклинание к тому моменту не окончится.

Мистический заряд (PHB

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Колдун

К существу, находящемуся в пределах дистанции, устремляется луч потрескивающей энергии. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон силовым полем 1к10. ‘ ‘

Заклинание создаёт ещё один луч, когда вы достигаете больших уровней: два луча на 5 уровне, три луча на 11 уровне и четыре луча на 17 уровне. Вы можете направить лучи в одну цель или в разных. Для каждого луча совершите свой бросок аики.

Нашествие (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, живая блоха
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Друид

Вы вызываете клещей, блох и других паразитов, которые мгновенно обволакивают одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, в противном случае она получает 1к6 урона ядом и перемещается на 5 фт. в случайном направлении, если она может двигаться и её скорость составляет не менее 5 фт. Бросьте к4 для определения направления: 1, север; 2, юг; 3, восток; или 4, запад. Это перемещение не провоцирует атаки и, если выпавшее направление заблокировано, цель не перемещается.

Урон заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Обессиливающий укол (EGtW)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы истощаете жизненные силы одного существа, которое можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения или получить 1к4 некротического урона и упасть ничком.

Урон от этого заклинания увеличивается на 1к4 при достижении 5-го уровня (2к4), 11-го уровня (3к4) и 17-го уровня (4к4).

Обморожение (XGtE)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Друид, Изобретатель

Сильный холод окружает одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает урон холодом 1к6 и следующий бросок атаки оружием до конца своего следующего хода совершает с помехой.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Огненный снаряд (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Вы кидаете сгусток огня в существо или предмет в пределах дистанции. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон огнём 1к10. Горючие предметы, по которым попало это заклинание, воспламеняются, если их никто не несёт и не носит.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5 уровня (2к10), 11 уровня (3к10), 17 уровня (4к10).

Осколок Разума(TCE)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция:60 фт
Компоненты: В
Длительность: 1 раунд
Классы Чародей, Колдун, Волшебник

Вы направляете дезориентирующий всплеск психической энергии в разум существа, которое вы можете видеть в радиусе действия заклинания.

Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта или получить 1 к6 психического урона и отнять 1к4 от следующего Спасброска, который она совершит до конца вашего следующего хода.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к6 когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Первобытная дикость (XGtE)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная
Классы: Друид

Вы направляете первобытную магию, затачивающую ваши зубы или ногти, и готовитесь к агрессивной атаке. Совершите рукопашную атаку заклинанием против одного существа в пределах 5 фт. от вас.При попадании цель получает урон кислотой 1к10. После того, как вы совершите атаку, ваши зубы или ногти вернутся в нормальное состояние.

Урон заклинания увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5 уровня (2к10), 11 уровня (3к10) и 17 уровня (4к10).

Пляшущие огоньки (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек фосфора, гнилушка или светлячок)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Вы создаёте до четырёх огоньков размером с факел в пределах дистанции, делая их похожими на факелы, фонари или светящиеся сферы, парящие в воздухе. Вы можете также объединить четыре огонька в одну светящуюся человекоподобную фигуру Среднего размера. Какую бы форму вы не выбрали, каждый огонёк излучает тусклый свет в радиусе 10 футов.

Вы можете бонусным действием в свой ход переместить огоньки на 60 футов в новое место в пределах дистанции. Каждый огонёк должен находиться в пределах 20 футов от другого огонька, созданного этим заклинанием, и огонёк тухнет, если оказывается за пределами дистанции заклинания.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Починка (PHB

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (два магнетита)
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Жрец, Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Друид, Изобретатель

Это заклинание чинит одно повреждение или разрыв на предмете, которого касаетесь, например, разорванное звено цепи, две половинки сломанного ключа, порванный плащ или протекающий бурдюк. Если повреждение или разрыв не больше 1 фута в длину, вы чините его, не оставляя следов.

Это заклинание может физически починить магический предмет или конструкта, но не может восстановить магию в таких предметах.

Раскат грома (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (5-фт. радиус)
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник, Друид, Изобретатель

Вы вызываете оглушительный раскат грома, который слышен на расстоянии до 100 фт. Все существа кроме вас в пределах 5 фт. должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 1к6.

Урон заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Свет (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, М (светлячок или фосфоресцирующий мох)
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Жрец, Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Вы касаетесь одного предмета, длина которого ни по одному из измерений не превышает 10 футов. Пока заклинание активно, предмет испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Свет может быть любого выбранного вами цвета. Полное покрытие предмета чем-то непрозрачным блокирует свет. Заклинание оканчивается, если вы наложите его ещё раз или окончите действием.

Если вы нацелились на предмет, несомый или носимый враждебным существом, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, чтобы увернуться от заклинания.

Священное пламя(PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Похожее на огонь сияние нисходит на существо, которое вы видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она получает урон излучением 1к8. Для этого спасброска цель не получает преимуществ от укрытия.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Слово сияния (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 фт.
Компоненты: В, С, М, священный символ
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Вы произносите божественное слово и извергаете из себя обжигающее сияние. Каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Телосложения или получит урон излучением 1к6.

Урон заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6), и 17 уровня (4к6).

Сообщение (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек медной проволоки) **Длительность**: 1 раунд
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Вы указываете пальцем на существо, находящееся в пределах дистанции, и шепчете послание. Цель (и только цель) слышит его, и может ответить шёпотом, который услышите только вы.
Вы можете использовать это заклинание сквозь твёрдые препятствия, если вы знакомы с целью и знаете, что она находится за барьером. Магическая тишина, 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла, тонкий лист свинца или 3 фута дерева блокируют заклинание. Заклинание не обязано идти по прямой линии, и может огибать углы и проходить через отверстия.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сопротивление (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (крошечный плащ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Жрец, Друид, Изобретатель

Вы касаетесь одного согласного существа. Пока заклинание активно, цель может один раз бросить к4 и добавить выпавшее число к одному спасброску на свой выбор. Кость можно кидать до или после спасброска. После этого заклинание оканчивается.

Сотворение костра (XGtE)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Друид, Изобретатель

Вы создаёте огонь на поверхности земли в точке, которую можете видеть в пределах дистанции заклинания. Пока заклинание действует, огонь занимает область в кубе с длиной ребра 5 фт. Все существа, оказавшиеся в этом пространстве в момент накладывания заклинания, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получат урон огнём 1к8. Существо также должно совершать спасбросок, когда впервые за ход оказывается в области действия заклинания или заканчивает свой ход в ней.

Урон заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Сотворение пламени (PHB)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут
Классы: Друид

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 оканчи-вается, 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 1к8.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Терновый кнут (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (стебель растения с шипами)
Длительность: Мгновенная
Классы: Друид, Изобретатель

Вы создаёте длинный, похожий на лозу кнут, покрытый шипами, бьющий по вашей команде существо, находящееся в пределах дистанции. Совершите рукопашную атаку заклинанием по цели. Если атака попадает, существо получает колющий урон 1к6, и если размер существа не больше Большого, вы подтягиваете существо на 10 футов к себе.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Указание (PHB)
Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Жрец, Друид, Изобретатель

Вы касаетесь одного согласного существа. Один раз, пока заклинание активно, цель может бросить к4 и добавить выпавшее число к одной проверке характеристики на свой выбор. Эту кость можно бросить до или после совершения проверки. После этого заклинание оканчивается.

Уход за умирающим (PHB)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Изобретатель

Вы касаетесь живого существа, у которого 0 хитов. Оно становится стабилизированным. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards of the Coast. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Фокусы (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Вплоть до 1 часа
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник, Изобретатель

Это заклинание — небольшой магический трюк, на котором практикуются начинающие заклинатели. Вы создаёте один из следующих магических эффектов в пределах дистанции:

- Вы создаёте мгновенный безвредный сенсорный эффект, такой как сноп искр, порыв ветра, тихую мелодию, или необычный запах.
- Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или небольшой костёр.
- Вы мгновенно чистите или мараете предмет, размерами не превышающий 1 кубического фута.
- Вы остужаете, нагреваете или придаёте запах 1 кубическому футу неживой материи на 1 час.
- Вы создаёте на поверхности или предмете маленькую цветную метку или символ, существующую 1 час.
- Вы создаёте немагическую безделушку или иллюзорный предмет, помещающийся в вашу ладонь, и существующий до конца вашего следующего хода.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы можете иметь не более трёх немгновенных эффектов одновременно, и можете действием окончить один любой из этих эффектов.

Формование воды (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная или 1 час
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Выберите область воды, которую вы видите в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 фт. Вы можете управлять ей одним из нижеперечисленных способов:

- Вы мгновенно перемещаете воду или изменяете скорость её течения на 5 фт. в любом направлении. Этого воздействия недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы можете заставить воду принимать простые формы или двигаться согласно вашим указаниям. Этот эффект действует 1 час.
- Вы можете изменить цвет или прозрачность воды. Вся область воды должна быть одного цвета и прозрачности. Эффект действует 1 час.
- Вы замораживаете воду, если в ней нет никаких существ. Вода размораживается через 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

Чудотворство (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Вплоть до 1 минуты
Классы: Жрец

Вы создаёте небольшое чудо, знак сверхъестественной силы. Вы создаёте один из следующих магических эффектов в пределах дистанции:

- Ваш голос в течение 1 минуты звучит в три раза громче.
- Вы заставляете пламя в течение 1 минуты мерцать, светить ярче или тусклее, или изменять цвет.
- Вы вызываете безвредную дрожь в полу в течение 1 минуты.
- Вы создаёте мгновенный звук, исходящий из выбранной вами точки в пределах дистанции, такой как раскат грома, крик ворона или зловещий шёпот.
- Вы мгновенно заставляете незапертое окно или дверь распахнуться или захлопнуться.
- Вы на 1 минуту изменяете внешний вид своих глаз.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, у вас может быть до трёх активных эффектов с **длительностью** в 1 минуту, и вы можете оканчивать такие эффекты действием.

Шквал (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Вы контролируете окружающий воздух и можете создать один из нижеперечисленных эффектов в точке, которую видите в пределах дистанции заклинания:

- Одно существо с размером не больше Среднего должно преуспеть в спасброске Силы, иначе его оттолкнёт на 5 фт. от вас.
- Вы создаёте небольшой порыв ветра, способный переместить предмет, который никто не несёт и не носит, и который весит не более 5 фунтов. Объект толкается на расстояние до 10 фт. от вас. Этого толчка недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы создаёте безвредный эффект, например, шелест листвы, хлопанье ставень или колыхание одежды на ветру

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Электрошок (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Молния спрыгивает с вашей руки и ударяет существо, которого вы пытались коснуться. Совершите по цели рукопашную атаку заклинанием. Вы совершаете бросок атаки с преимуществом, если цель носит доспех из металла. При попадании цель получает урон электричеством 1к8, и до начала своего следующего хода не может совершать реакции.

Урон заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Ядовитые брызги (PHB)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник, Друид, Изобретатель

Вы простираете руку к существу, видимому в пределах дистанции, и выпускаете из ладони клубы токсичного газа. Это существо должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе оно получит урон ядом 1к12.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к12, когда вы достигаете 5 уровня (2к12), 11 уровня (3к12) и 17 уровня (4к12).

1 УРОВЕНЬ

Адское возмездие (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами в ответ на получение урона от существа, находящегося в пределах 60 фт. от вас и видимого вами
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Колдун

Вы указываете пальцем, и существо, причинившее вам урон, мгновенно окружается пламенем. Существо должно совершить спасбросок Ловкости. Оно получает урон огнём 2к10 при провале, или половину этого урона при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

Безмолвный образ (PHB)
Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, кусок овечьей шерсти
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Вы создаете образ предмета, существа или другого видимого явления, помещающийся в объеме в куб с длиной ребра 15 фт. Образ появляется в точке, которую вы видите в пределах дистанции, и существует, пока активно заклинание. Это исключительно зрительная иллюзия, не сопровождаемая звуками, запахами и прочими сенсорными эффектами. Вы можете действием заставить образ переместиться в любое место в пределах дистанции. Пока образ меняет местоположение, вы можете изменять его внешность, чтобы перемещение выглядело естественным. Например, если вы создаете образ существа и перемещаете его, вы можете изменить образ, чтобы казалось, что оно идет. Физическое взаимодействие с образом дает понять, что это иллюзия, потому что сквозь него все проходит. Существа, исследующие образ действием, могут определить, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознает иллюзию, оно может видеть сквозь нее.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Благословение (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, капля святой воды
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Жрец, Паладин

Вы благословляете до трёх существ на свой выбор в пределах дистанции. Каждый раз, когда до окончания заклинания цель совершает бросок атаки или спасбросок, она может бросить к4 и добавить выпавшее число к результату.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Божественное благоволение (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Паладин

Ваша молитва наполняет вас божественной энергией. Пока заклинание активно, ваши атаки оружием причиняют при попадании дополнительный урон 1к4 излучением.

Ведьмин снаряд (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, веточка дерева, в которое ударила молния
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Луч потрескивающей синеватой энергии устремляется к существу в пределах дистанции, формируя между вами и целью непрерывный дуговой разряд. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по этому существу. При попадании цель получает урон электричеством 1к12, и пока заклинание активно, вы можете в каждый свой ход действием автоматически причинять цели урон электричеством 1к12. Это заклинание оканчивается, если вы действием сделаете что-то иное. Заклинание также оканчивается, если цель окажется за пределами дистанции заклинания или получит от вас полное укрытие.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, первичный урон увеличивается на 1к12 за каждый уровень ячейки выше первого.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Волна грома (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (15-фт. куб)
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Воин, Монах, Чародей, Волшебник, Друид

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 2к8 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 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Волшебная стрела (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Чародей, Волшебник

Вы создаете три светящихся дротика из магической силы. Каждый дротик попадает в существо на ваш выбор, видимое в пределах дистанции. Каждый дротик причиняет урон силовым полем 1к4 + 1. Все дротики атакуют одновременно, и вы можете направить их как в одно существо, так и в разных.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, заклинание создает по одному дополнительному дротику за каждый уровень ячейки выше первого

Волшебная стрела Джима (AI)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт
Компоненты: В, С, 1 зм
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Волшебник

-»Волшебная стрела Джима» это древнее и могущественное заклинание, а также название моей группы в Академии волшебников.”

— Джим Даркмагик

Любой обучающийся волшебник умеет запускать старую и скучную магическую стрелу. Конечно, она всегда поражает свою цель. Скуууука. Покончите с рутинной магией вашего деда с помощью улучшенной версией заклинания, как это сделал Джим Даркмагик!

Вы создаете три вращающихся, свистящих, гипоаллергенных, безглютеновых дротика из магической силы. Каждый нацелен на существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Совершите дальнюю атаку заклинанием для каждого дротика. При попадании дротик наносит своей цели урон силовым полем 2к4.

Если бросок атаки критический, то цель этого дротика получает урон силовым полем 5к4 вместо того, чтобы вам дважды бросать урон за критический удар.

Если бросок атаки для любого из дротиков равен 1, то все дротики промахиваются мимо своих целей и взрываются у вас перед носом, нанося вам 1 урон силовым полем за каждый дротик.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше,- заклинание создает по одному дополнительному дротику за каждый уровень ячейки выше первого. Так же увеличивается стоимость на 1 зм, за каждую ячейку выше первого уровня.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Вызов на дуэль (PHB)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Паладин

Вы пытаетесь вызвать существо на дуэль. Одно существо, которое вы видите в пределах дистанции, должно совершить спасбросок Мудрости. При провале существо притягивается к вам, следуя вашему божественному требованию. Пока заклинание активно, это существо совершает с помехой броски атаки по всем существам кроме вас, и должно совершать спасброски Мудрости каждый раз, когда пытается переместиться в пространство, находящееся более чем в 30 футах от вас; в случае успеха это заклинание не ограничивает перемещения цели в этот ход.

Заклинание оканчивается, если вы атакуете другое существо, если вы активируете заклинание, нацеленное на враждебное существо, но не на цель, если дружественное вам существо причиняет цели урон или накладывает на неё вредоносное заклинание, или если вы оканчиваете ход далее, чем в 30 футах от цели.

Вызов страха (XGtE)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Колдун, Волшебник

Вы пробуждаете ощущение смертности у одного существа, которое можете видеть в пределах дистанции. Конструкт или нежить невосприимчивы к этому эффекту. Цель должна преуспеть в спасброске по Мудрости или становится напуганной вами пока заклинание не окончится. Напуганное существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью дополнительно ещё одно существо за каждый уровень ячейки выше 1. Существа должны находиться в пределах 30 фт. друг от друга, когда вы выбираете их.

Героизм (PHB)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Паладин

Согласное существо, которого вы касаетесь, наполняется храбростью. Пока заклинание активно, существо получает иммунитет к состоянию испуга, и в начале каждого своего хода получает временные хиты, равные модификатору вашей базовой характеристики. Когда это заклинание оканчивается, цель теряет все временные хиты, оставшиеся от этого заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Гневная кара (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Паладин

В следующий раз, когда вы попадёте атакой рукопашным оружием, пока активно это заклинание, ваша атака причиняет дополнительный урон психической энергией 1к6. Кроме того, если цель — существо, оно должно совершить спасбросок Мудрости, иначе оно станет испуганным до окончания действия заклинания. Существо может действием совершить проверку Мудрости против Сл ваших заклинаний, чтобы успокоиться и окончить это заклинание.

Град шипов (PHB)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Следопыт

В следующий раз, когда вы попадёте по существу дальнобойной атакой оружием, пока активно это заклинание, из дальнобойного оружия или боеприпаса вылетит град шипов. В дополнение к обычному эффекту атаки, цель и все существа в пределах 5 фт. от неё, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает колющий урон 1к10, или половину этого урона при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого (до максимума 6к10).

This [illegible] the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are the property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Громовая кара (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Паладин

В первый раз, когда вы попадаете рукопашной атакой оружием, пока заклинание активно, ваше оружие издаёт громовой рокот, слышимый с расстояния 300 фт., и атака причиняет цели дополнительный урон звуком 2к6. Кроме того, если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы, иначе она будет оттолкнута на 10 фт. от вас и сбита с ног.

Дар готовности (EGtW)
Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов

Вы касаетесь согласное существо. На время действия заклинания цель может добавить 1к8 к броскам своей инициативы.

Диссонирующий шёпот (PHB)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард

Вы шёпотом пропеваете нестройную мелодию, которую слышит только выбранное вами существо в пределах дистанции, и которая причиняет ему жуткую боль. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. В случае провала она получает урон психической энергией 3к6 и должна немедленно реакцией переместиться прочь от вас на расстояние, равное своей скорости. Существо не будет входить в очевидно опасные места, такие как огонь или яма. При успешном спасении цель получает половину урона и не должно отходить. Глухое существо автоматически преуспевает в спасброске.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Доспех Агатиса (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, чашка воды
Длительность: 1 час
Классы: Колдун

Вас окружает защитное магическое поле, проявляющееся в виде призрачной изморози, покрывшей вас и ваше снаряжение. Вы получаете 5 временных хитов на период действия заклинания. Если существо попадает по вам рукопашной атакой, пока у вас есть эти хиты, оно получает урон холодом 5.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, и временные хиты и урон холодом увеличиваются на 5 за каждый уровень ячейки выше первого.

Доспехи мага (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, кусочек выделанной кожи
Длительность: 8 часов
Классы: Воин, Чародей, Волшебник

Вы касаетесь согласного существа, не носящего доспех, и на время действия заклинания его окутывает защитное магическое поле. Базовый КД существа становится равен 13 + его модификатор Ловкости. Заклинание оканчивается, если цель надевает доспех или вы оканчиваете его действием.

Дрожь земли (XGtE)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (10-фт. радиус)
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Чародей, Волшебник, Друид

Вы сотрясаете землю в радиусе 10 фт. от себя. Все существа кроме вас в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 1к6 и сбивается с ног. Если поверхность представляет собой рыхлую землю или камень, то область воздействия становится труднопроходимой местностью до тех пор, пока её не расчистят.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Дружба с животными (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочек пищи
Длительность: 24 часа
Классы: Бард, Следопыт, Друид

Это заклинание позволяет убедить зверя, что вы не намерены причинять ему вред. Выберите зверя, которого вы видите в пределах дистанции. Он должен видеть и слышать вас. Если у зверя Интеллект не меньше 4, заклинание проваливается. В противном случае зверь должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет очарованным на время действия заклинания. Если вы или один из ваших спутников причинит цели вред, заклинание окончится.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете воздействовать на одного дополнительного зверя за каждый уровень ячейки выше первого.

Едкое варево Таши (TCE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (30-футовая линия)
Компоненты: В, С, М (кусок гнилой пищи)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты
Классы Чародей, Волшебник, Изобретатель

Поток кислоты исходит из вас по линии на расстояние 30 футов длиной и 5 футов шириной. Каждое существо в этой линии должно совершить Спасбросок Ловкости или будет покрыто кислотой на время действия заклинания или до тех пор, пока существо не использует Действие, чтобы соскрести с себя или с другого существа кислоту. Существо, покрытое кислотой, получает 2d4 урона кислотой в начале каждого своего хода.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше первого.

Жуткий смех Таши (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, маленькие пирожные и перо, которым нужно махать в воздухе
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Волшебник

Существо на ваш выбор, видимое в пределах дистанции, воспринимает все невероятно смешным, и корчится от смеха, если заклинание на него действует. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она падает ничком, становится недееспособной, и в течение действия заклинания не может встать. Существа со значением Интеллекта 4 и меньше не попадают под действие этого заклинания. В конце каждого своего хода, и каждый раз при получении урона цель может совершать новый спасбросок Мудрости. Спасбросок совершается с преимуществом, если он был вызван получением урона. При успехе заклинание оканчивается.

Защита от добра и зла (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, святая вода или порошок серебра и железа, расходуемые заклинанием
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Жрец, Воин, Паладин, Колдун, Волшебник

Пока заклинание активно, одно согласное существо, которого вы коснулись, защищено от определенного вида существ: аберрации, исчадия, небожители, нежить, феи или элементали. Защита предоставляет несколько преимуществ. Существа выбранного вида совершают с помехой броски атаки по цели. Цель также не может быть очарована, испугана и одержима ими. Если цель уже очарована, испугана или одержима таким существом, цель совершает последующие спасброски от таких эффектов с преимуществом.

This is an official Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Звериные узы (XGtE)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, кусочек меха, завёрнутый в ткань
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Следопыт, Друид

Вы создаёте телепатическую связь с животным, которого касаетесь. Животное должно быть дружелюбно к вам или очаровано вами. Заклинание проваливается, если Интеллект животного больше 3. Пока заклинание действует, связь активна, если вы и животное находитесь в пределах линии обзора друг друга. Используя эту связь, вы можете посылать животному телепатические сообщения, а животное может телепатически отвечать вам, посылая простые эмоции и образы. Пока связь активна, животное совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, находящимся в пределах 5 фт. от вас, и видимых вами.

Зона увеличенной гравитации (EGtW)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Гравитация в сфере радиусом 10 футов с центром в точке, которую вы видите в пределах диапазона, на мгновение резко увеличивается. Каждое существо в пределах сферы в раунде, когда вы произносите заклинание, должно сделать спасбросок Телосложения. При провале существо получает 2к8 урона силовым полем, а его скорость уменьшается вдвое до конца его следующего хода. При успешном спасброске существо получает вдвое меньше урона и не теряет своей скорости.

До начала вашего следующего хода любой объект, который не несут и не носят в пределах сферы, требует успешной проверки Силы (Атлетики) против вашей сложности заклинаний, чтобы поднять или переместить этот объект.

На более высоких уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 2-го уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Искажение цены (AI)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В
Длительность: 8 часов
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник

Выберите один объект со стороной не больше одного фута, вы можете удвоить видимую ценность, добавив иллюзорные блеск и привлекательность или уменьшить на половину добавив иллюзорных царапин вмятин и других неприглядных черт. Любой кто внимательно изучит предмет и выполнит проверку Интеллекта(Анализа) против вашего DC узнает настоящею цену.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, максимальная длинна предмета увеличивается на 1 фут за каждый уровень ячейки выше первого.

Катапульта (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник, Изобретатель

Выберите один предмет весом от 1 до 5 фунтов в пределах дистанции заклинания. Предмет никто не должен нести и носить. Предмет стремительно пролетает до 90 фт. в выбранном вами направлении, а затем падает на землю. Он может остановиться раньше, если столкнётся с твёрдой поверхностью. Если на траектории полёта находится существо, оно должно совершить спасбросок Ловкости. При провале предмет сталкивается с существом и прекращает движение. В любом случае, предмет, а также поверхность или существо, с которым он столкнулся, получают дробящий урон 3к8.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, максимальный вес предмета, который можно выбрать в качестве цели заклинания, увеличивается на 5 фунтов, а урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Ледяной кинжал (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: С, М, капля воды или кусочек льда
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Вы создаёте осколок льда и мечете его в 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 и промаха, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 фт. от места взрыва осколка должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получат урон холодом 2к6.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон холодом увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Лечащее слово (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Жрец, Друид

Существо на ваш выбор, видимое в пределах дистанции, восстанавливает количество хитов, равное 1к4 + 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, количество восстанавливаемых хитов увеличивается на 1к4 за каждый уровень ячейки выше первого.

Лечение ран (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Жрец, Паладин, Следопыт, Друид, Изобретатель

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает количество хитов, равное 1к8 + 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 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Луч болезни (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Чародей, Волшебник

Луч тошнотворно-зеленой энергии устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон ядом 2к8 и должна совершить спасбросок Телосложения. При провале она становится также отравленной до конца вашего следующего хода.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Маскировка (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Вы заставляете себя — включая одежду, доспехи, оружие и прочее имущество — выглядеть иначе, пока заклинание не окончится, или пока вы не окончите его преждевременно, действием. Вы можете выглядеть на 1 фут (30 сантиметров) выше или ниже, а также стать худым, толстым или получить среднее телосложение. Вы не можете менять основу тела, поэтому у новой формы должен быть такой же набор конечностей. Во всем остальном характер иллюзии определяете вы. Изменения, вызванные этим заклинанием, не выдерживают проверку физическим исследованием. Например, если вы добавили к своему снаряжению шляпу, предметы будут проходить сквозь нее, и все, кто к ней прикоснутся, либо ничего не почувствуют, либо почувствуют вашу голову и волосы. Если вы становитесь худее, то рука того, кто к вам тянется, наткнется на вас на полпути, еще в воздухе. Для обнаружения того, что вы замаскированы, существо должно действием обследовать вашу внешность и преуспеть в проверке Интеллекта (Анализ) против вашей Сл заклинаний.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Метка охотника (PHB)
Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Следопыт

Вы выбираете существо, видимое в пределах дистанции, и объявляете его своей добычей. Пока заклинание активно, вы причиняете цели дополнительный урон 1к6 каждый раз, когда попадаете по ней атакой оружием, и вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность) и Мудрость (Выживание), совершённые для её поиска. Если хиты цели опускаются до 0, пока заклинание активно, вы можете в свой следующий ход бонусным действием выбрать целью новое существо.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 или 4 уровня, вы можете поддерживать концентрацию 8 часов. Если вы используете ячейку заклинания 5 уровня или выше, вы можете поддерживать концентрацию 24 часа.

Нанесение ран (PHB)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах досягаемости. При попадании цель получает урон некротической энергией 3к10.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

Направленный снаряд (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд
Классы: Жрец

Вспышка света устремляется к выбранному вами существу в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон излучением 4к6, и следующий бросок атаки по цели, совершённый до конца вашего следующего хода, совершается с преимуществом, благодаря мистическому тусклому свету, остающемуся недолго на цели.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Невидимое письмо (PHB)
Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 минута (ритуал)
Дистанция: Касание
Компоненты: С, М, свинцовые чернила, стоящие как минимум 10 зм, расходуемые заклинанием
Длительность: 10 дней
Классы: Бард, Воин, Плут, Колдун, Волшебник

Вы пишете на пергаменте, бумаге или другом подходящем материале, и накрываете его иллюзией, существующей, пока активно заклинание. Для вас и всех существ, указанных вами при накладывании заклинания, письмена кажутся обычными, написанными вашей рукой, и передающими тот самый смысл, который вкладывали вы. Для всех остальных письмена кажутся написанными на неизвестном или магическом языке, который невозможно прочитать. В качестве альтернативы вы можете заставить письмена поменять смысл, или сделать так, чтобы они выглядели написанными другой рукой или на другом языке, но язык при этом должен быть тем, который вы знаете. Если заклинание рассеять, исчезает и исходное письмо и иллюзия. Существо с истинным зрением может читать скрытое послание.

Невидимый слуга (PHB)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, часть тетивы и кусочек дерева
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Воин, Колдун, Волшебник

Это заклинание создает невидимую, бессознательную и бесформенную силу Средего размера, выполняющую отдаваемые вами простые поручения. Слуга появляется в свободном пространстве на земле в пределах дистанции. У него КД 10, 1 хит, Сила 2, и он не может атаковать. Если его хиты опускаются до 0, заклинание оканчивается. Один раз в каждом своем ходу вы можете бонусным действием отдать команду слуге переместиться на 15 фт. и совершить манипуляции с каким-нибудь предметом. Слуга может выполнять простые задачи, доступные человеку, такие как подношение предметов, чистка, починка и складывание одежды, разжигание костра, подача пищи и разливание вина. Получив команду, слуга начинает ее выполнять, стараясь изо всех сил, пока не выполнит, после чего начинает ждать вашу следующую команду. Если вы отдаете слуге поручение, из-за которого тот окажется дальше чем в 60 футах от вас, заклинание оканчивается.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Обнаружение болезней и яда (PHB)
Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, лист тиса
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Жрец, Паладин, Следопыт, Друид

Пока заклинание активно, вы можете ощущать присутствие и местонахождение ядов, ядовитых существ и болезней в пределах 30 фт. от себя. Вы также распознаёте вид яда, ядовитого существа или болезни. Заклинание проницает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.

Обнаружение добра и зла (PHB)
Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Жрец, Паладин

Пока заклинание активно, вы знаете, есть ли в пределах 30 фт. от вас аберрации, исчадия, небожители, нежить, феи или элементали, а также их местоположение. Кроме того, вы знаете, есть ли в пределах 30 фт. от вас место или предмет, который был магически освящён или осквернён. Заклинание проницает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.

Обнаружение магии (PHB)
Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Бард, Жрец, Воин, Паладин, Следопыт, Чародей, Волшебник, Друид, Изобретатель

Пока заклинание активно, вы чувствуете присутствие магии в пределах 30 фт. Если вы почувствовали за счет этого заклинания присутствие магии, вы можете действием увидеть слабую ауру вокруг видимого существа или предмета, несущего на себе магию, а также узнать школу этой магии, если она есть. Заклинание проницает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.

Огненные ладони (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (15-фт. конус)
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Монах, Чародей, Волшебник

Соединив ладони и растопырив пальцы веером, вы испускаете из них тонкие языки пламени. Все существа в пределах 15-фт.ого конуса должны совершить спасброски Ловкости. Существо получает урон огнем 3к6 в случае провала и половину этого урона в случае успеха. Пламя поджигает все горючие предметы, никем не несомые и не носимые.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Огонь фей (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Друид, Изобретатель

Все предметы в кубе с длиной ребра 20 фт. в пределах дистанции подсвечиваются синим, зелёным или фиолетовым цветом (на ваш выбор). Все существа в этой области тоже подсвечиваются, если проваливают спасбросок Ловкости. На время длительности заклинания подсвеченные предметы и существа испускают тусклый свет в радиусе 10 фт. Все броски атаки по затронутым существам и предметам совершаются с преимуществом, если атакующий видит их, и эти существа и предметы не получают преимуществ от невидимости.

Опознание (PHB)
Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 минута (ритуал)
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, жемчужина, стоящая как минимум 100 зм, и перо совы
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Воин, Волшебник, Изобретатель

Вы выбираете один предмет, не переставая касаться его во время всего накладывания заклинания. Если это магический предмет, вы узнаете его свойства, способ их использования, требуется ли для использования настройка на него, и сколько осталось зарядов, если они есть. Вы узнаете, действуют ли в данный момент заклинания на этот предмет, и что это за заклинания. Если предмет был создан заклинанием, вы узнаете, что это было за заклинание. Если вы вместо этого во **время накладывания** заклинания касаетесь существа, вы узнаете, какие заклинания в данный момент действуют на него.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Опутывание (PHB)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Друид

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.

Опутывающий удар (PHB)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Следопыт

Когда вы в следующий раз попадёте по существу атакой рукопашным оружием, пока заклинание активно, в точке удара появляется извивающаяся масса растений с шипами, и цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе она станет опутана магическими плетьми, пока заклинание активно. Существа с размером Большое и ещё больше совершают этот спасбросок с преимуществом. Если цель преуспевает в спасброске, плети усыхают. Будучи опутанной этим заклинанием, цель получает колющий урон 1к6 в начале каждого своего хода. Опутанное существо или существо, способное коснуться его, может действием совершить проверку Силы против Сл ваших заклинаний. При успехе цель освобождается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Очарование личности (PHB)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник, Друид

Вы пытаетесь очаровать гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Он должен совершить спасбросок Мудрости, с преимуществом, если вы или ваши спутники сражаетесь с ним. Если он проваливает спасбросок, он очарован вами, пока заклинание активно или пока вы или ваши спутники не причините ему вред. Очарованное существо считает вас своим другом. Когда заклинание оканчивается, существо знает, что было очаровано вами.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого. Эти существа должны находиться в пределах 30 фт. друг от друга, чтобы вы могли на них нацелиться.

Очищение пищи и питья (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: 10 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Паладин, Друид, Изобретатель

Вся немагическая еда и питьё в пределах сферы с радиусом 5 фт. с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции, очищается и избавляется от ядов и болезней.

Падение перышком (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами, когда вы или существо в пределах 60 фт. от вас начинаете падать
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, М, небольшое перо или кусочек пуха
Длительность: 1 минута
Классы: Бард, Воин, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Выберите до пяти падающих существ в пределах дистанции. До окончания действия заклинания их скорость падения уменьшается на 60 фт. в раунд. Если такое существо приземлится до окончания заклинания, оно не получает урон от падения и может приземлиться на ноги, и тогда заклинание оканчивает действие на него.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Палящая кара (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Паладин

Когда вы в следующий раз попадёте по существу рукопашной атакой оружием, пока заклинание активно, ваше оружие вспыхивает ярким белым светом, и атака причиняет цели дополнительный урон огнём 1к6 и поджигает её. Пока заклинание активно, цель в начале каждого своего хода должна совершать спасбросок Телосложения. При провале она получает урон огнём 1к6. При успехе заклинание заканчивается. Если цель или существо, находящееся в пределах 5 фт. от неё, потратит действие на тушение пламени, или если какой-то другой эффект потушит пламя (например, погружение в воду), заклинание тоже закончится.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, первичный дополнительный урон от атаки увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Поглощение стихий (XGtE)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 реакция, которую вы совершаете, получив урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством
Дистанция: На себя
Компоненты: С
Длительность: 1 раунд
Классы: Следопыт, Чародей, Волшебник, Друид, Изобретатель

Заклинание поглощает часть энергии, направленной на вас, ослабляя эффект и запасая эту энергию для использования во время следующей рукопашной атаки. Вы получаете до начала своего следующего хода сопротивление к тому виду урона, который спровоцировал данное заклинание. Кроме того, когда вы впервые попадаете рукопашной атакой в следующем ходу, цель получает дополнительный урон 1к6 этого вида, после чего заклинание заканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Поиск фамильяра (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 час (ритуал)
Дистанция: 10 фт.
Компоненты: В, С, М, стоящие 10 зм уголь, благовония и травы, сжигаемые в огне или латунной жаровне
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Волшебник

Вы получаете в услужение фамильяра — духа, принимающего облик выбранного вами животного: ворона, кошки, краба, крысы, летучей мыши, лягушки (жабы), морского конька, осьминога, паука, рыбы (пиранья), совы, хорька, ядовитой змеи, ястреба или ящерицы. Появившись в свободном пространстве в пределах дистанции, фамильяр приобретает характеристики выбранной формы, хотя он не зверь, а небожитель, фея или исчадие (на ваш выбор). Ваш фамильяр действует независимо от вас, но всегда повинуется вашим командам. В сражении оно определяет свою инициативу и действует в свой ход. Фамильяр не может атаковать, но может совершать другие действия как обычно. Когда хиты фамильяра опускаются до 0, он исчезает, не оставляя физического тела. Он возвращается, когда вы используете это заклинание еще раз. Пока фамильяр находится в пределах 100 фт., вы можете общаться с ним телепатически. Кроме того, вы можете действием начать смотреть глазами фамильяра и слушать его ушами до начала своего следующего хода, получая преимущество от особых чувств, которыми может обладать фамильяр. В это время для своих собственных чувств вы слепы и глухи. Вы можете действием временно отпустить своего фамильяра. Тот исчезает в карманном измерении, где будет ждать, пока вы его не призовете. В качестве альтернативы, вы можете отпустить его насовсем. Пока фамильяр временно отпущен, вы можете действием вернуть его в свободное пространство в пределах 30 фт. от себя. У вас не может быть больше одного фамильяра одновременно. Если вы накладываете это заклинание, уже имея фамильяра, вы заставляете принять его новый облик. Выберите один из описанных выше обликов. Ваш фамильяр становится этим существом. Если вы накладываете заклинание с дистанцией «касание», его может передать фамильяр, как если бы это он его накладывал. Ваш фамильяр должен при этом находиться в пределах 100 фт. от вас, и он использует свою реакцию, когда вы накладываете его. Если заклинание требует броска атаки, вы используете свой модификатор атаки.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Понимание языков (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, щепотка сажи и соли
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Воин, Чародей, Колдун, Волшебник

Пока заклинание активно, вы понимаете буквальный смысл всех услышанных речей на любых языках. Вы также понимаете письмена на любых языках, но вы должны касаться поверхности, на которой записаны слова. Требуется примерно 1 минута для чтения одной страницы текста. Это заклинание не расшифровывает тайные послания в текстах и символы, такие как магические знаки, не являющиеся частью текста.

Порча (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, капля крови
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Жрец

До трёх существ в пределах дистанции, которых вы видите, должны совершить спасброски Харизмы. Пока заклинание активно, каждый раз, когда цель, провалившая этот спасбросок, совершает бросок атаки или спасбросок, она должна бросать к4 и вычитать выпавший результат из броска атаки или спасброска.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Поспешное отступление (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Воин, Чародей, Колдун, Волшебник, Изобретатель

Это заклинание позволяет перемещаться с невероятной скоростью. Когда вы накладываете это заклинание, а также в последующие ходы, бонусным действием, пока активно заклинание, вы можете совершать действие Рывок.

Приказ (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В
Длительность: 1 раунд
Классы: Жрец, Паладин

Вы произносите команду из одного слова существу, которое видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе в свой следующий ход будет исполнять эту команду. Заклинание не оказывает эффект, если цель — нежить, если цель не понимает ваш язык, или если ваша команда ему напрямую вредит. Ниже описаны самые типичные команды и их эффекты. Вы можете отдавать и другие команды. В этом случае поведение цели определяет Мастер. Если цель не может выполнить вашу команду, заклинание оканчивается.

Брось. Цель роняет то, что держит, и оканчивает ход.

Падай. Цель падает ничком и оканчивает ход.

Подойди. Цель перемещается ближе к вам по кратчайшему и самому прямому маршруту, оканчивая ход, если оказывается в пределах 5 фт. от вас.

Стой. Цель не перемещается и не совершает никаких действий. Летающее существо продолжает лететь, при условии, что может это делать. Если оно должно лететь, чтобы не упасть, то пролетает минимально необходимое расстояние.

Убегай. Цель тратит ход на то, что перемещается прочь от вас самым быстрым способом.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете воздействовать на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого. Существа должны находиться в пределах 30 фт. друг от друга, чтобы стать целями.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Прыжок (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, задняя лапка кузнечика
Длительность: 1 минута
Классы: Следопыт, Чародей, Волшебник, Друид, Изобретатель

Вы касаетесь существа. Пока заклинание активно, расстояние прыжка этого существа увеличивается в три раза.

Псевдожизнь (PHB)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, небольшое количество алкоголя или дистиллированного спирта
Длительность: 1 час
Классы: Чародей, Волшебник, Изобретатель

Укрепив себя некромантским подобием жизни, вы получаете 1к4 + 4 временных хита на время длительности заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы получаете 5 дополнительных временных хитов за каждый уровень ячейки выше первого.

Разговор с животными (PHB)
Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут
Классы: Варвар, Бард, Следопыт, Друид

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.

Руки Хадара (PHB)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (10-фт. радиус)
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Колдун

Вы взываете к мощи Хадара, Тёмного Алкателя. Из вас вырываются щупальца из тёмной энергии, бьющие всех существ в пределах 10 фт. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Силы. В случае провала цель получает урон некротической энергией 2к6 и в следующем ходу не может совершать реакции. В случае успеха существо получает половину урона, и других эффектов нет.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Сверкающие брызги (PHB)
Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (15-фт. конус)
Компоненты: В, С, М, щепотка порошка или песка, окрашенного в красный, желтый и синий цвет
Длительность: 1 раунд
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Из вашей руки вылетают яркие разноцветные лучи. Бросьте 6к10; результат покажет, сколько хитов существ попадает под эффект. Существа в 15футовом конусе, исходящем от вас, попадают под эффект в порядке увеличения текущих хитов (игнорируя тех, кто без сознания и не может видеть). Начиная с существа с наименьшим числом текущих хитов, все существа, попавшие под действие заклинания, становятся ослепленными до конца вашего следующего хода. Вычитайте из остатка хиты уже ослепленных существ и переходите к следующим. Хиты существа не должны превышать остаток, чтобы это существо попало под действие заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, бросайте дополнительно 2к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved, endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сглаз (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, окаменевший глаз тритона
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Колдун

Вы проклинаете существо, которое видите в пределах дистанции. Пока заклинание активно, вы причиняете цели урон некротической энергией 1к6 каждый раз, когда попадаете по ней атакой. Кроме того, выберите одну характеристику, когда накладываете заклинание. Цель совершает с помехой проверки выбранной характеристики. Если хиты цели опускаются до 0, пока заклинание активно, вы можете в свой следующий ход бонусным действием проклясть новое существо. Снятие проклятья, наложенное на цель, оканчивает это заклинание преждевременно.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 или 4 уровня, вы можете поддерживать концентрацию на нём до 8 часов. Если вы используете ячейку заклинания 5 уровня или выше, вы можете поддерживать концентрацию на нём до 24 часов.

Сигнал тревоги (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 минута (ритуал)
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, колокольчик и серебряная проволочка
Длительность: 8 часов
Классы: Воин, Следопыт, Волшебник, Изобретатель

Вы устанавливаете сигнализацию на случай вторжения. Выберите дверь, окно или область в пределах дистанции не больше куба с длиной ребра 20 фт. До окончания действия заклинания тревога уведомляет вас каждый раз, когда охраняемой области касается или входит в нее существо с размером не меньше Крошечного. При накладывании заклинания вы можете указать существ, которые не будут вызывать срабатывание тревоги. Вы также выбираете, мысленной будет тревога или слышимой. Мысленная тревога предупреждает вас звоном в сознании, если вы находитесь в пределах 1 мили от охраняемой области. Этот звон пробуждает вас, если вы спите. Слышимая тревога издает звон колокольчика в течение 10 секунд в пределах 60 фт.

Силок (XGtE)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, 25 футов веревки, потребляемой при заклинании
Длительность: 8 часов
Классы: Следопыт, Волшебник, Друид, Изобретатель

Когда вы сотворяете это заклинание, вы используете веревку, чтобы создать круг с радиусом 5 фт. на земле или на полу. По завершении этого процесса веревка исчезает, и круг становится волшебной ловушкой.

Эта ловушка почти невидима, и чтобы её заметить требуется совершить успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл вашего заклинания.

Ловушка срабатывает, когда Маленькое, Среднее или Большое существо перемещается по земле или полу в зоне действия заклинания. Это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости или будет волшебным образом поднято в воздух и останется висеть вверх ногами на высоте 3 фута над землёй или полом. Существо опутано на этом месте, пока заклинание не закончится.

Удерживаемое существо может совершать спасбросок Ловкости в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. В качестве альтернативы существо или кто-то другой, кто может дотянуться до него, может использовать действие, чтобы совершить проверку Интеллекта (Магия) против Сл вашего заклинания. При успехе удерживающий эффект оканчивается.

После срабатывания ловушки заклинание заканчивается, если никакое существо им больше не удерживается.

Скольжение (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, кусок масла или свиного сала
Длительность: 1 минута
Классы: Воин, Волшебник, Изобретатель

Скользкий жир покрывает пол в квадрате с длиной стороны 10 фт. с центром на точке в пределах дистанции, делая эту местность труднопроходимой, пока заклинание активно. Когда жир появляется, все существа, стоящие в этой области, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе они падают ничком. Существа, входящие в эту область или оканчивающие там ход, тоже должны преуспеть в спасброске Ловкости, чтобы не упасть.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Скороход (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, щепотка земли
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Воин, Следопыт, Волшебник, Друид, Изобретатель

Вы касаетесь существа. Пока заклинание активно, скорость существа увеличивается на 10 фт.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Снаряд Хаоса (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей

Вы бросаете волнистую, трепещущую массу хаотической энергии в одно существо в радиусе действия. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по существу. При попадании цель получает 2к8 + 1к6 урона. Выберите одно из к8. Выпавшее число определяет тип урона атаки, как показано ниже.

к8	Тип урона
1	Кислота
2	Холод
3	Огонь
4	Силовое поле
5	Электричество
6	Яд
7	Психическая энергия
8	Звук

Если вы выбрасываете одинаковое значение на обоих к8, хаотическая энергия прыгает с цели на другое существо по вашему выбору в пределах 30 фт. от него. Совершите новую атаку против новой цели и сделайте новый бросок урона, который может привести к тому, что хаотическая энергия снова перескочит.

Существо может быть целью только один раз за каждое произношение этого заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, каждая цель получает дополнительно 1к6 урона за каждый уровень ячейки выше 1.

Сотворение или уничтожение воды (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, капля воды, если вода создаётся, или несколько песчинок, если вода уничтожается
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Друид

Вы либо создаёте, либо уничтожаете воду.

Сотворение воды. Вы создаёте до 10 галлонов (40 литров) чистой воды в пределах дистанции в открытом контейнере. В качестве альтернативы, вода выпадает дождём в кубе с длиной ребра 30 фт. в пределах дальности, туша открытое пламя.

Уничтожение воды. Вы уничтожаете до 10 галлонов (40 литров) воды в открытом контейнере в пределах дистанции. В качестве альтернативы, вы уничтожаете туман в кубе с длиной ребра 30 фт. в пределах дистанции.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы создаёте или уничтожаете 10 дополнительных галлонов (40 литров) воды, и длина ребра куба увеличивается на 5 фт. за каждый уровень ячейки выше первого.

Тензеров парящий диск (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, капля ртути
Длительность: 1 час
Классы: Воин, Волшебник

Это заклинание создает круглый горизонтальный диск из силового поля диаметром 3 фута и толщиной 1 дюйм (2,5 см.), парящий в 3 футах над полом в свободном пространстве на ваш выбор, видимом в пределах дистанции. Диск существует, пока заклинание активно, и может вынести на себе 500 фунтов. Если на него поместить больший вес, заклинание окончится, и все, что было на диске, падает на пол. Диск неподвижен, пока вы находитесь в пределах 20 фт. от него. Если вы переместитесь от него на расстояние, превышающее 20 фт., диск следует за вами, оставаясь в пределах 20 фт. Он может перелетать по неровной поверхности, перемещаться по лестницам, склонам и подобным препятствиям, но не может пересекать перепады по высоте в 10 фт. и более. Например, диск не сможет перелететь над 10-фт.ой ямой, и не сможет из нее выбраться, если будет создан на ее дне. Если вы переместитесь более чем на 100 фт. от диска (например, если он из-за препятствия не сможет последовать за вами), заклинание оканчивается.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Туманное облако (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Воин, Следопыт, Чародей, Волшебник, Друид

Вы создаете сферу с радиусом 20 фт. из тумана с центром на точке в пределах дистанции. Сфера обходит углы, и ее пространство — сильно заслоненная местность. Она существует до окончания действия заклинания, или пока ее не рассеет ветер (со скоростью как минимум 10 миль в час).

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, радиус тумана увеличивается на 20 фт. за каждый уровень ячейки выше первого.

Убежище (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, маленькое серебряное зеркало
Длительность: 1 минута
Классы: Жрец, Монах, Изобретатель

Вы защищаете одно существо в пределах дистанции от атаки. Пока заклинание активно, все существа, нацеливающиеся на защищённое существо атаками или вредоносными заклинаниями, должны вначале совершить спасбросок Мудрости. При провале существо должно выбрать новую цель или потеряет атаку или заклинание. Это заклинание не защищает от эффектов, действующих на площадь, таких как взрыв огненного шара. Если защищённое существо совершает атаку, накладывает заклинание, оказывающее действие на враждебное существо или наносит урон другому существу, это заклинание оканчивается.

Удар Зефира (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Следопыт

Вы движетесь подобно ветру. Пока действует заклинание, ваше движение не вызывает провоцированных атак.

Единожды до окончания действия заклинания вы можете получить преимущество к одной атаке оружием в свой ход. Эта атака наносит дополнительные 1к8 урона силовым полем при попадании. Вне зависимости от того, попали вы или промахнулись, ваша пешая скорость передвижения увеличивается на 30 фт. до конца этого хода.

Усыпление (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, щепотка мелкого песка, лепестки розы или сверчок
Длительность: 1 минута
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Это заклинание посылает существ в магический сон. Бросьте 5к8; результат будет количеством хитов существ, на которых это заклинание может подействовать. Существа в пределах 20 фт. от точки, выбранной вами в пределах дистанции, попадают под действие в порядке увеличения их текущих хитов (игнорируя тех, что находятся без сознания). Начиная с существа с наименьшим количеством текущих хитов все существа, попадающие под действие этого заклинания, теряют сознание до окончания действия заклинания, пока не получат урон, или пока кто-нибудь другой не разбудит их, потратив действие на тряску или пощечину. Вычитайте хиты каждого существа из общей суммы, после чего переходите к следующему существу с наименьшим числом хитов. Для того чтобы существо попало под действие заклинания, нужно чтобы количество ее текущих хитов не превышало оставшуюся сумму. Нежить и существа, обладающие иммунитетом к очарованию, не попадают под действие этого заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, бросайте дополнительно 2к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Цветной шарик (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, алмаз, стоящий как минимум 50 зм
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Чародей, Волшебник

Вы бросаете 4-дюймовую (10-сантиметровую) сферу энергии в существо, которое видите в пределах дистанции. Выберите звук, кислоту, огонь, холод, электричество или яд при создании сферы, а затем совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. Если атака попадает, существо получает урон 3к8 выбранного вида.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Церемония (XGtE)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 час (ритуал)
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, порошок серебра стоимостью 25 зм, расходуемый заклинанием
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Паладин

Вы совершаете особую религиозную церемонию,наполненную магией. Когда вы произносите заклинание, выберите один из следующих обрядов, цель которого должна находиться в пределах 10 фт. от вас во **время накладывания**.

Искупление. Вы касаетесь одного согласного существа, чьё мировоззрение было изменено, и совершаете проверку Мудрости (Проницательность) против Сл 20. При успехе вы возвращаете цели её изначальное мировоззрение.

Благословение Воды. Вы прикасаетесь к одной фляге воды и делаете ее Святой Водой.

Становление. Вы касаетесь одного взрослого гуманоида, который достиг совершеннолетия. Наследующие 24 часа, каждый раз, когда цель совершает проверку характеристики, она может бросить к4 и добавить выпавшее число к результату. Существо может получить преимущества от этого заклинания только единожды.

Посвящение. Вы касаетесь одного гуманоида, который хочет посвятить себя служению вашему богу. На следующие 24 часа, каждый раз, когда цель совершает спасбросок, она может бросить к4 и добавить выпавшее число к результату. Существо может получить преимущества от этого заклинания только единожды.

Заупокойный обряд. Вы касаетесь одного трупа, и в течение следующих 7 дней цель не может стать нежитью, кроме как с помощью заклинания «Исполнения желаний».

Венчание. Вы касаетесь взрослых гуманоидов, желающих связать себя узами брака. в течение следующих 7 дней каждая цель получает бонус +2 к КД пока они находятся в пределах 30 фт. друг от друга. Существо может получить преимущества от этого заклинания снова, только если оно овдовело.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Чудо-ягоды (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, ветка омелы
Длительность: Мгновенная
Классы: Следопыт, Друид

В вашей руке появляются до десяти ягод, наполненных магией. Любое существо может действием съесть одну ягоду. Это восстанавливает 1 хит, и ягода настолько питательна, что насыщает существо на весь день. Ягоды теряют силу, если их не съесть через 24 часа после создания.

Щит (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 реакция, совершаемая, когда по вам попадает атака или вы становитесь целью волшебной стрелы
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд
Классы: Воин, Чародей, Волшебник

Невидимый барьер из магической силы появляется, защищая вас. Вы получаете до начала своего следующего хода бонус +5 к КД, в том числе и против вызвавшей срабатывание атаки, и вы не получаете урон от волшебной стрелы.

Щит веры (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, небольшой пергамент со святыми письменами
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Жрец, Паладин

Мерцающее поле появляется, окружая выбранное вами существо в пределах дистанции, даруя ему на время длительности бонус +2 к КД.

2 УРОВЕНЬ

Бесследное передвижение (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, пепел от сожжённого листа омелы и еловая ветка
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Монах, Следопыт, Друид

От вас начинает исходить покров теней и тишины, скрывающий вас и ваших спутников от обнаружения. Пока заклинание активно, все существа, выбранные вами в пределах 30 фт. (включая вас) получают бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность), и их нельзя выследить без помощи магии. Существо, получившее этот бонус, не оставляет за собой следов.

Благосклонность удачи (EGtW)
Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (жемчужина, стоящая как минимум 100 зм, расходуемая заклинанием)
Длительность: 1 час

Вы наделяете скрытой удачей себя или одно согласное существо. Когда выбранное существо делает бросок атаки, проверку характеристик или спасбросок до того, как заклинание заканчивается, оно может активировать это заклинание на себя, чтобы бросить дополнительный к20 и выбрать, какой из к20-ых использовать. Альтернативно, когда бросок атаки сделан против выбранного существа, оно может активировать это заклинание на себя, чтобы бросить к20 и выбрать, какой из к20-ых использовать, тот, который бросило оно, или тот, который бросил атакующий.
Если исходный бросок к20 имеет преимущество или помеху, существо бросает дополнительный к20 после того, как преимущество или помеха были применены к исходному броску.

На более высоких уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 3-го уровня или выше, вы можете выбрать одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Божественное оружие (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута
Классы: Жрец

Вы создаёте в пределах дистанции парящее призрачное оружие, существующее, пока заклинание активно, или пока вы не накладываете это заклинание ещё раз. Когда вы накладываете это заклинание, вы можете совершить рукопашную атаку заклинанием по существу, находящемуся в пределах 5 фт. от оружия. При попадании цель получает урон силовым полем, равный 1к8 + модификатор вашей базовой характеристики. Вы можете бонусным действием в свой ход переместить оружие на 20 фт. и повторить атаку по существу, находящемуся в пределах 5 фт. от него.

Оружие может быть любой формы. Жрецы божеств, связанных с конкретным оружием (святой Катберт известен своей булавой, а Тор — молотом), создают эффект в виде именно такого оружия.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждые две ячейки выше второго.

Вечный огонь (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, порошок рубина на 50 зм, расходуемый заклинанием
Длительность: Пока не рассеется
Классы: Жрец, Воин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Из предмета, которого вы касаетесь, исходит пламя, эквивалентное по яркости пламени факела. Эффект выглядит как обычное пламя, но не создает тепла и не использует кислород. Вечный огонь можно накрыть или спрятать, но не потушить.

Видение невидимого (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, щепотка талька и толченого серебра
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Пока заклинание активно, вы видите невидимых существ и предметы, как если бы они были видимы, и ваше зрение простирается на Эфирный План. Эфирные существа и предметы выглядят призрачными и полупрозрачными.

Внушение (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, М, язык змеи и либо кусочек медовых сот, либо капля сладкого масла
Длительность: Концентрация, вплоть до 8 часов
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы внушаете определенный курс действий (ограниченный одной-двумя фразами) существу, видимому в пределах дистанции, способному слышать и понимать вас. Существа, которые не могут быть очарованы, обладают иммунитетом к этому эффекту. Внушение должно быть сформировано так, чтобы действие звучало разумным. Просьбы ударить себя мечом, броситься на копье, сжечь себя, или как-то иначе причинить себе вред оканчивают заклинание. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она следует заданному курсу действий. Внушенные действия могут продолжаться всю **длительность** заклинания. Если внушенную деятельность можно выполнить за меньший срок, заклинание оканчивается, когда субъект оканчивает порученную задачу. Вы можете также указать условие, которое запустит особое действие во время действия заклинания. Например, вы можете внушить рыцарю, чтобы он отдал своего боевого коня первому встреченному нищему. Если до окончания действия условие не будет выполнено, деятельность не совершается. Если вы или кто-то из ваших спутников причиняете урон цели, заклинание оканчивается.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Волшебные уста (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 минута (ритуал)
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочек медовых сот и порошок нефрита, стоящий как минимум 10 зм, расходуемые заклинанием
Длительность: Пока не рассеется
Классы: Бард, Воин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Вы внедряете в предмет, находящийся в пределах дистанции, послание, которое будет произнесено, когда будут выполнены условия. Выберите видимый предмет, который не несет и не носит другое существо. Произнесите послание, которое может состоять не более чем из 25 слов, хотя его можно произносить в течение 10 минут. Затем определите условие, выполнение которого заставит заклинание передать ваше послание. Когда условие будет выполнено, на предмете появляется магический рот, зачитывающий послание вашим голосом с той же самой громкостью. Если у выбранного вами предмета есть рот или что-то похожее на рот (например, рот статуи), магический рот появляется на его месте, и кажется, что слова исходят оттуда. При накладывании заклинания вы можете сделать так, что заклинание окончится, передав сообщение, или же останется активным и будет повторять сообщение при каждом срабатывании условия. Вызывающее срабатывание условие может быть как общим, так и детализированным, но должно основываться на зрительных или слышимых условиях, происходящих в пределах 30 фт. от предмета. Например, вы можете заставить рот говорить, когда в пределах 30 фт. от него пройдет существо, или когда в пределах 30 фт. от него зазвенит серебряный колокольчик.

Волшебный замок (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, золотая пыль, стоящая как минимум 25 зм, расходуемая заклинанием
Длительность: Пока не рассеется
Классы: Воин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Вы касаетесь закрытой двери, окна, ворот, сундука или другого входа, и он становится запертым. Вы и указанные при накладывании этого заклинания существа можете открывать предмет как обычно. Вы можете также установить пароль, произношение которого в пределах 5 фт. от предмета подавляет заклинание на 1 минуту. В противном случае предмет не открывается, пока его не сломают, или пока заклинание не рассеют или не подавят. Накладывание открывания на предмет подавляет волшебный замок на 10 минут. Находящийся под действием этого заклинания предмет гораздо сложнее взломать и открыть силой; Сл выламывания и взлома замков увеличивается на 10.

Воображаемая сила (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, кусок овечьей шерсти
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Вы создаете иллюзию в сознании существа, видимого в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале вы создаете воображаемый предмет, существо или другое видимое явление на свой выбор, помещающееся в куб с длиной ребра 10 фт., и воспринимаемое только целью, пока действует заклинание. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов. Иллюзия включает звуки, температуру и прочие раздражители, очевидные только для этого же существа. Цель может действием исследовать иллюзию проверкой Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если проверка была успешной, цель понимает, что перед ней иллюзия, и заклинание оканчивается. Пока цель находится под действием этого заклинания, она считает иллюзию настоящей. Она сама придумывает объяснения нелогичности взаимодействия с иллюзией. Например, попытавшись пройти по вымышленному мосту над провалом, она упадет вниз. Если цель выживет, она все равно будет считать, что мост существует, а пройти ей помешало что-то другое — ее толкнули, она поскользнулась, или ее сбил сильный порыв ветра. Цель настолько уверена в существовании иллюзии, что даже будет получать от нее урон. Иллюзия в форме существа может атаковать цель. Иллюзия, выглядящая как огонь, бассейн с кислотой или лава, могут сжечь цель. Каждый раунд в ваш ход иллюзия может причинить цели урон психической энергией 1к6, если та находится в области иллюзии или в пределах 5 фт. от иллюзии существа или опасности, способной причинять урон, например, атаковав. Цель воспринимает урон того вида, что

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гадание (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 минута (ритуал)
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, особые палочки, костяшки или фигурки с отметинами, стоящие как минимум 25 зм
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Подбрасывая инкрустированные камнями палочки, драконьи кости, раскладывая карты или используя другие инструменты для ворожбы, вы получаете знамение от иномировой сущности о результатах особого действия, которое вы планируете совершить в течение следующих 30 минут. Мастер выбирает одно из следующих возможных знамений:

- Благо, для хороших результатов
- Горе, для плохих результатов
- Благо и горе, для результатов, одновременно хороших и плохих
- Ничто, для результатов, которые и не хорошие и не плохие

Заклинание не принимает в расчёт обстоятельства, способные изменить исход, такие как накладывание дополнительных заклинаний или потерю или обретение спутников. Если вы накладываете это заклинание несколько раз до завершения продолжительного отдыха, существует накопительный шанс 25 процентов за каждое использование, начиная со второго, что вы получите случайный ответ. Мастер совершает этот бросок скрытно.

Глухота/слепота (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В
Длительность: 1 минута
Классы: Бард, Жрец, Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Вы можете ослепить врага или сделать его глухим. Выберите одно существо, которое видите в пределах дистанции, которое тут же совершает спасбросок Телосложения. В случае провала цель становится на время действия заклинания ослепшей или оглохшей (на ваш выбор). В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Телосложения. В случае успеха заклинание оканчивается.

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.

Горящий клинок (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, лист сумаха
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Друид

Вы создаёте горящий клинок в свободной руке. Этот клинок похож размерами и формой на скимитар, и он существует, пока заклинание активно. Если вы выпустите клинок из рук, он исчезает, но вы можете вернуть его в руку бонусным действием. Вы можете действием совершить рукопашную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон огнём 3к6. Горящий клинок испускает яркий свет в пределах 10 фт. и тусклый свет в пределах ещё 10 фт.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждые два уровня ячейки выше 2.

proved endorsed by Wizards. Portions of the materials used
of the Coast LLC.

Дребезги (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочек слюды
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Воин, Монах, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Громкий звонкий звук исходит из выбранной вами точки в пределах дистанции. Все существа в сфере с радиусом 10 фт. с центром на этой точке должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 3к8, или половину этого урона при успехе. Существа, изготовленные из неорганической материи, такой как камень, кристалл или металл, совершают этот спасбросок с помехой. Немагические предметы, которые не несут и не носят, тоже получают урон, если находятся в области заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Дубовая кора (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, пригоршня дубовой коры
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Следопыт, Друид

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание активно, кожа цели становится грубой и похожей внешне на кору дуба, а КД не может быть ниже 16, вне зависимости от надетых доспехов.

Дыхание дракона (XGtE)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, острый перец
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Волшебник

Вы касаетесь одного согласного существа и наделяете его силой изрыгать магическую энергию изо рта, при условии, что у существа есть рот. Выберите кислоту, холод, огонь, молнию или яд. Пока заклинание не закончится, существо может использовать действие, чтобы выдыхать энергию выбранного типа в 15-футовом конусе.

Каждое существо в области должно совершить спасбросок Ловкости, и получить 3к6 урона выбранного типа при неудачном спасброске или вдвое меньший урон при удачном.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 2.

Животные чувства (PHB)
Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: Касание
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Варвар, Следопыт, Друид

Вы касаетесь согласного зверя. Пока заклинание активно, вы можете действием посмотреть глазами этого зверя и услышать то, что слышит он. Эффект продолжается, пока вы не переключитесь действием обратно на свои чувства. Воспринимая чувствами зверя, вы пользуетесь преимуществами всех его особых чувств, хотя для своего окружения вы считаетесь ослеплённым и оглохшим.

Завеса стрел (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 фт.
Компоненты: В, С, М, как минимум четыре стрелы или арбалетных болта
Длительность: 8 часов
Классы: Следопыт

Вы втыкаете четыре немагических боеприпаса — стрелы или арбалетные болты — в землю в пределах дистанции и накладываете на них заклинание, защищающее область. Пока заклинание активно, каждый раз, когда другое существо кроме вас впервые за ход оказывается в пределах 30 фт. от боеприпасов или оканчивает там ход, один боеприпас вылетает и атакует его. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе оно получит колющий урон 1к6. Боеприпас при этом уничтожается. Заклинание заканчивается, когда кончаются боеприпасы. Накладывая это заклинание, вы можете указать любых существ, которых это заклинание будет игнорировать.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, количество боеприпасов увеличивается на два за каждый уровень ячейки выше второго.

Защита от яда (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час
Классы: Жрец, Паладин, Следопыт, Друид, Изобретатель

Вы касаетесь существа. Если оно отравлено, вы нейтрализуете яд. Если на цель действуют несколько ядов, вы нейтрализуете тот, о котором знаете, либо же один случайным образом выбранный яд. Пока заклинание активно, цель совершает с преимуществом спасброски от отравленного состояния и получает сопротивление к урону ядом.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Защитный ветер (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Бард, Чародей, Волшебник, Друид

Сильный ветер (20 миль в час) окружает область с радиусом 10 фт. вокруг вас. Он перемещается вместе с вами так, что вы остаётесь в центре, и исчезает, когда заканчивается **длительность** заклинания. Ветер обладает следующими эффектами:

- Все существа в области действия, включая вас, не могут слышать.
- Гасит все незащищённые источники огня размером с факел и меньше.
- Для всех существ кроме вас область считается труднопроходимой местностью.
- Броски атаки для атак дальнобойным оружием совершаются с помехой, если траектория атаки проходит через область ветра.
- Препятствует распространению пара, газов и тумана, которые могут быть развеяны сильным ветром.

Земляная хватка Максимилиана (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, крохотная рука, слепленная из глины
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Волшебник

Вы выбираете свободное пространство в пределах квадрата с длиной стороны 5 фт., видимое в пределах дистанции заклинания. Область должна находиться на поверхности земли. В указанном месте вырастает рука Среднего размера, созданная из спрессованной земли. Рука хватает одно существо, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 5 фт. от руки. Цель должна совершить спасбросок Силы. При провале цель получает дробящий урон 2к6 и становится опутанной на время действия заклинания.

Вы можете действием приказать руке сдавить опутанную цель. В этом случае цель должна совершить спасбросок Силы. При провале она получает дробящий урон 2к6, а при успехе — половину урона.

Чтобы освободиться, цель должна совершить успешную проверку Силы против Сл вашего заклинания. При успехе цель освобождается и более не считается опутанной рукой.

Вы можете действием приказать руке схватить другое существо или переместиться в любое свободное пространство в пределах дистанции заклинания. В этих случаях рука отпускает предыдущую цель.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Исцеляющий дух (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Следопыт, Друид

Вы вызываете дух природы, чтобы унять боль раненых. Нематериальный дух появляется в пространстве, представляющее собой 5-фт.ый куб, которое вы видите в радиусе действия. Дух выглядит как прозрачный зверь или фея (на ваш выбор).

Пока заклинание активно, всякий раз, когда вы или существо, которое вы видите, впервые за ход попадают в пространство духа или начинают в нем свой ход, вы можете заставить духа восстановить 1к6 хитов этому существу (никаких действий не требуется). Дух не может исцелять конструктов или нежить. Дух может лечить количество число раз, равное 1 плюс ваш модификатор характеристики заклинателя (минимум два раза). После того, как дух исцеляет доступное количество раз, он исчезает.

Бонусным действием в ваш ход вы можете перемещать дух до 30 фт. в пространство, которое вы можете видеть.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 3 уровня или выше, исцеление увеличивается на 1к6 для каждого уровня ячейки выше 2.

Карман на запястье (EGtW)

Школа:Преобразование
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: На себя
Компоненты: С
Длительность: концентрация, до 1 часа

Вы делаете легкое движение запястьем, в результате чего один объект в вашей руке исчезает. Объект, который удерживаете только вы, и весит не более 5 фунтов, транспортируется в карманное измерение, где он остается на время действия заклинания.

До тех пор, пока заклинание не закончится, вы можете использовать действие, чтобы призвать объект в свободную руку, и вы можете использовать действие, чтобы вернуть объект в карманное измерение. Объект, который находится в карманном измерение, когда заклинание заканчивается, появляется в свободном пространстве у ваших ног.

Клеймящая кара (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Паладин

Когда вы в следующий раз попадёте по существу атакой рукопашным оружием, пока заклинание активно, ваше оружие испускает астральное сияние. Атака причиняет цели дополнительный урон излучением 2к6. Цель становится видимой, если была невидима, начинает испускать тусклый свет в пределах 5 фт., и не может стать невидимой, пока активно это заклинание.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второй.

This is unofficial fan content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Корона безумия (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Один гуманоид на ваш выбор, видимый вами в пределах дистанции должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет очарованным вами на время действия заклинания. Пока цель очарована таким способом, на ее голове появляется изогнутая железная корона, а в глазах светится безумие. Очарованная цель должна в каждый свой ход перед перемещением совершать действием рукопашную атаку по любому существу кроме себя, которое вы мысленно выбираете. Цель может действовать в свой ход как обычно, если вы не выбрали существо или в пределах его досягаемости нет других существ. В последующие ходы вы должны действием поддерживать контроль над целью, иначе заклинание оканчивается. Кроме того, цель в конце каждого своего хода может совершать спасброски Мудрости. В случае успеха заклинание оканчивается.

Левитация (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, либо маленькая кожаная петля, либо кусочек золотой проволоки, согнутый в форме кубка с длинной ножкой
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Одно выбранное вами существо или незакреплённый предмет, видимые в пределах дистанции, поднимается вертикально на расстояние до 20 фт., и остается висеть там на время действия заклинания. Заклинание может заставить левитировать цель, весящую до 500 фунтов. Несогласное существо, преуспевшее в спасброске Телосложения, не попадает под действие этого заклинания. Цель может перемещаться только отталкиваясь от твердых предметов и поверхностей (таких как стены и потолок), а также подтягиваясь за них, что позволяет перемещаться так, как если бы они лазали. В свой ход вы можете изменить высоту цели на 20 фт. в любом направлении. Если целью являетесь вы сами, вы можете частью перемещения двигаться вверх или вниз. В противном случае, вы можете действием переместить цель, которая должна оставаться при этом в пределах досягаемости заклинания. Когда заклинание оканчивается, если цель все еще находится в воздухе, она плавно опускается на землю.

Лунный луч (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, несколько семечек лунносемянника и кусочек опалесцирующего полевого шпата
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Друид

Бледный серебристый луч сияет в цилиндре с радиусом 5 фт. и высотой 40 фт. 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 2к10 при провале или половину этого урона при успехе. Перевёртыши 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 фт. в любом направлении.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше второго.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Луч слабости (PHB)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Плут, Колдун, Волшебник

Черный луч вылетает из вашего пальца к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель до конца действия заклинания причиняет только половину урона атаками оружием, использующими Силу. В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Телосложения от этого заклинания. При успехе заклинание оканчивается.

Магическое оружие (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Воин, Паладин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Вы касаетесь немагического оружия. Пока заклинание активно, это оружие становится магическим оружием с бонусом +1 к броскам атаки и урона.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, бонус увеличивается до +2. Если вы используете ячейку заклинания 6 уровня или выше, бонус увеличивается до +3.

Малое восстановление (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Жрец, Паладин, Следопыт, Друид, Изобретатель

Вы касаетесь существа и можете окончить одну болезнь или одно состояние, в котором оно находится. Этим состоянием может быть глухота, отравление, паралич или слепота.

Мельфова кислотная стрела (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, порошок из листьев ревеня и желудок гадюки
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Волшебник

К цели, находящейся в пределах дистанции, устремляется мерцающая зеленая стрела, разлетающаяся брызгами кислоты. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает единовременно урон кислотой 4к4 и урон кислотой 2к4 в конце своего следующего хода. При промахе стрела немного задевает цель, причиняет половину единовременного урона и в конце следующего хода цель урона не получает.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон (и единовременный и последующий) увеличивается на 1к4 за каждый уровень ячейки выше второго.

Молебен лечения (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Каждое из шести существ на ваш выбор, видимых в пределах дистанции, восстанавливает количество хитов, равное 2к8 + модификатор вашей базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, лечение увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Небесные письмена (XGtE)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: В пределах видимости
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Бард, Волшебник, Друид, Изобретатель

В указанной вами части неба, которую вы можете видеть, возникает до десяти слов. Слова выглядят так, словно состоят из облаков, и остаются на одном месте, пока действует заклинание, после чего рассеиваются. Сильный ветер может рассеять их и досрочно закончить заклинание.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Невидимость (XGtE)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, ресница в смоле
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник, Изобретатель

Существо, которого вы касаетесь, становится невидимым до окончания действия заклинания. Все, что цель несет или носит, становится невидимым, пока остается у нее. Заклинание оканчивается на цели, если она совершает атаку или накладывает заклинание.

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.

Неподвижный объект (EGtW)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (золотая пыль стоимостью как минимум 25 зм, расходуемая заклинанием)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь объекта весом не более 10 фунтов и заставляете его магическим образом зафиксироваться на месте. Вы и существа, которых вы выбрали, когда накладывали это заклинание, могут нормально перемещать объект. Вы также можете установить пароль, который при произношение в пределах 5 футов от объекта подавляет это заклинание на 1 минуту.

Если объект зафиксирован в воздухе, он может выдержать до 4000 фунтов веса. Вес больше максимального вызывает падение объекта. Существо может попробовать использовать действие для проверки Силы (Атлетики) против сложности ваших заклинаний. При успешной проверки, существо может переместить объект на 10 футов.

На более высоких уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 4-го или 5-го уровня, СЛ для перемещения объекта увеличивается на 5, он может нести до 8000 фунтов веса, а продолжительность увеличивается до 24 часов. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 6-го уровня или выше, СЛ для перемещения объекта увеличивается на 10, он может нести до 20 000 фунтов веса,

Нетленные останки (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, щепотка соли и по одной медной монетке на каждый глаз трупа, которые должны оставаться там все время, пока активно заклинание
Длительность: 10 дней
Классы: Жрец, Воин, Плут, Волшебник

Вы касаетесь трупа или других останков. Пока заклинание активно, цель защищена от разложения и не может стать нежитью. Это заклинание также увеличивает ограничение по времени, в течение которого труп можно воскресить, так как дни, проведенные под воздействием этого заклинания, не учитываются при подсчете времени со дня смерти для таких заклинаний как оживление.

Нистулова ложная магия (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, небольшой лоскут шелка
Длительность: 24 часа
Классы: Воин, Плут, Волшебник

Вы помещаете иллюзию на существо или предмет, которого касаетесь, чтобы заклинания школы Прорицания получали о нем ложную информацию. Целью может быть согласное существо или предмет, не несомый и не носимый другим существом. При накладывании этого заклинания выберите один из описанных ниже эффектов или сразу оба. Эффект длится, пока активно заклинание. Если вы накладываете это заклинание на одно и то же существо или предмет каждый день в течение 30 дней, используя один и тот же эффект, иллюзия начинает длиться, пока не будет рассеяна.

Ложная аура. Вы меняете то, как цель представляется для заклинаний и магических эффектов, таких как обнаружение магии, сканирующих магическую ауру. Вы можете немагический предмет заставить выглядеть магическим, магический предмет заставить выглядеть немагическим, или изменить магическую ауру предмета, чтобы казалось, что находящаяся в нем магия принадлежит другой школе магии, выбранной вами. Если вы использовали этот эффект на предмете, можете сделать так, что новая магия будет сразу видна существу, держащему его в руках.

Маскировка. Вы меняете то, как цель представляется для заклинаний и магических эффектов, определяющих вид существ, таких как Божественное чувство паладина и триггер заклинания знак. Вы выбираете вид существа, и все заклинания и магические эффекты будут считать, что цель принадлежит этому виду или имеет это мировоззрение.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Облако кинжалов (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, осколок стекла
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы заполняете воздух крутящимися кинжалами в кубе с длиной ребра 5 фт., с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Существо получает рубящий урон 4к4, когда впервые за ход входит в область заклинания или начинает там ход.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше второго.

Область истины (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут
Классы: Бард, Жрец, Паладин

Вы создаёте магическую зону, защищающую от обмана в сфере с радиусом 15 фт. с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Пока заклинание активно, существо, впервые за ход входящее в область этого заклинания или начинающее в ней ход, должно совершить спасбросок Харизмы. При провале существо не может умышленно лгать, находясь в указанном радиусе. Вы знаете, какие существа прошли спасбросок, а какие провалили. Попавшее под действие заклинания существо знает о заклинании, и потому может избегать отвечать на вопросы, на которые оно предпочло бы солгать. Такие существа могут давать уклончивые ответы, пока принуждены говорить правду.

Обнаружение мыслей (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, медная монетка
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Пока заклинание активно, вы можете читать мысли некоторых существ. Если вы сотворили это заклинание, и в свой ход совершаете действие, вы можете сосредоточиться на одном существе, которое видите в пределах 30 фт. Если у выбранного существа Интеллект равен 3 или ниже, или если оно не может говорить ни на одном языке, оно не попадает под действие заклинания. Вначале вы знаете поверхностные мысли существа — то, что находится в его сознании на текущий момент. Вы можете действием либо перенести внимание на мысли другого существа, либо попытаться углубиться в мысли текущего существа. Если вы погружаетесь глубже, цель должна совершить спасбросок Мудрости. В случае провала вы получаете понимание ее мыслей (если есть), ее эмоционального состояния, и того, что ее больше всего заботит (а также то, что она любит и ненавидит). Если существо преуспеет, заклинание оканчивается. В любом случае, цель знает, что вы прощупывали ее сознание, и если вы не перевели внимание на мысли другого существа, предыдущее существо может в свой ход действием совершить проверку Интеллекта, противопоставленную вашей проверке Интеллекта; в случае успеха заклинание оканчивается. Вопросы, задаваемые устно цели, влияют на ход ее мыслей, поэтому это заклинание чрезвычайно эффективно во время допросов. Вы можете также использовать это заклинание для обнаружения присутствия мыслящих существ, которых вы не видите. Когда вы накладываете это заклинание, или позже, пока оно активно, потратив действие, вы можете поискать мысли существ в пределах 30 фт. Заклинание проницает большую часть барьеров, но блокируется 2 футами камня, 2 дюймами обычного металла или тонким листом свинца. Вы не можете обнаружить существ с Интеллектом 3 и ниже, а также тех, кто не говорят ни на одном языке. Обнаружив таким методом присутствие существа, вы можете до окончания действия заклинания читать его мысли, как описано выше, даже если вы его не видите, но оно должно находиться в пределах дистанции.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Открывание (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Выберите предмет, видимый в пределах дистанции. Это может быть дверь, ящик, сундук, кандалы, навесной замок, или другой предмет, содержащий обычное или магическое средство, предотвращающее доступ. Цель, запертая обычным замком, заклинившая или запертая на засов, становится незапертой, незаклинившей, а засовы сами открываются. Если на предмете было несколько замков, открывается только один из них. Если вы выбрали цель, запертую волшебным замком, это заклинание подавляется на 10 минут, во время которых цель может открываться и закрываться как обычно. Когда вы накладываете это заклинание, от цели исходит громкий стук, слышимый с расстояния в 300 фт.

Отражения (PHB)
Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута
Классы: Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

В вашем пространстве появляются три ваших иллюзорных копии. Пока заклинание активно, копии перемещаются вместе с вами и подражают вашим действиям, двигаясь так, что невозможно понять, кто из вас настоящий. Вы можете действием распустить свои копии. Каждый раз, когда существо нацеливается на вас атакой, пока заклинание активно, бросайте к20, чтобы определить, не попала ли атака вместо вас по одной из ваших копий. Если у вас три копии, вы должны выбросить «6» или больше, чтобы сделать целью копию. Если копий две, выбросить нужно «8» или больше. Если копия одна, вы должны выбросить «11» или больше. КД копии равен 10 + ваш модификатор Ловкости. Если атака попала по копии, она уничтожается. Копию может уничтожить только атака, попавшая по ней. Она игнорирует остальной урон и эффекты. Заклинание оканчивается, если все три копии будут уничтожены. Существо не попадает под действие этого заклинания, если не может видеть, если полагается на другие чувства кроме зрения, например, на слепое зрение, или если может видеть сквозь иллюзию, например, при помощи истинного зрения.

Охраняющая связь (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, пара платиновых колец, стоящая как минимум 50 зм каждое, которые вы с целью должны носить на время действия заклинания
Длительность: 1 час
Классы: Жрец

Это заклинание защищает согласное существо, которого вы касаетесь, и создаёт мистическую связь между вами. Пока цель находится в пределах 60 фт. от вас, она получает бонус +1 к КД и спасброскам, а также сопротивление ко всем видам урона. Кроме того, каждый раз, когда она получает урон, вы получаете такое же количество урона. Это заклинание оканчивается, если ваши хиты опускаются до 0 или если расстояние между вами и целью становится больше 60 фт. Оно также заканчивается, если это заклинание наложить повторно на одно из связанных существ. Вы также можете окончить это заклинание действием.

Палящий луч (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Вы создаете три огненных луча и направляете их на целей, находящихся в пределах дистанции. Это может быть одна или несколько целей. Для каждого луча совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон огнем 2к6.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы создаете один дополнительный луч за каждый уровень ячейки выше второго.

Паук (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, капля битума и паук
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник, Изобретатель

Пока заклинание активно, одно согласное существо, которого вы касаетесь, получает возможность перемещаться вверх, вниз и вдоль вертикальных поверхностей, а также по потолкам, оставляя руки свободными. Цель также получает скорость лазания, равную своей скорости ходьбы.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Паутина (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочек паутины
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Вы создаете массу густой и клейкой паутины в точке на ваш выбор в пределах дистанции. Паутина заполняет куб с длиной ребра 20 фт. на время длительности заклинания. Паутина является труднопроходимой местностью и слабо заслоняет местность.

Если паутина не прикована к двум прочным структурам (таким как стены или деревья) и не разложена по полу, стене или потолку, созданная паутина опадает сама, и заклинание оканчивается в начале вашего следующего хода. Паутина, разложенная по плоской поверхности, обладает толщиной 5 фт. Все существа, начинающие ход в паутине, или входящие в нее в свой ход, должны совершать спасбросок Ловкости. При провале существо становится опутанным, пока остается в паутине, или пока не вырвется. Существо, опутанное паутиной, может действием совершить проверку Силы против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно перестает быть опутанным. Паутина огнеопасна. Любой 5-фт.ый куб паутины, соприкоснувшийся с огнем, сгорает за 1 раунд, причиняя урон огнем 2к4 всем существам, начинающим ход в огне.

Пекло Аганаззара (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, чешуйка красного дракона
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник

Вы выпускаете линию ревущего пламени длиной 30 фт. и шириной 5 фт. в выбранном направлении. Все существа в области действия должны совершить спасбросок Ловкости. В случае провала существо получает урон огнём 3к8, а в случае успеха — половину этого урона.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Пиротехника (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Выберите область огня в кубе с длиной ребра 5 фт., которую вы видите в пределах дистанции заклинания. Вы можете потушить огонь в этой области, а затем сотворить фейерверки или дымовую завесу.

Дымовая завеса. Густой чёрный дым расползается в радиусе 20 фт., огибая углы. Область становится сильно заслонённой. Дым остаётся на месте 1 минуту, или пока сильный ветер не развеет его.

Фейерверки. Область взрывается ослепительной разноцветной вспышкой. Все существа в пределах 10 фт. от области должны преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станут ослеплёнными до конца вашего следующего хода.

Подмога (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, полоска белой ткани
Длительность: 8 часов
Классы: Жрец, Паладин, Изобретатель

Ваше заклинание наделяет союзников стойкостью и решимостью. Выберите до трёх существ в пределах дистанции. На время длительности максимум хитов и текущие хиты всех целей увеличиваются на 5.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, хиты целей увеличиваются ещё на 5 за каждый уровень ячейки выше второго.

Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used
Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Подарок Болтуна (AI)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 реакция, когда вы говорите с другим существом
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, 2 зм
Длительность: Мнгновенно
Классы: Бард, Волшебник

Говорят, что Джим Даркмагик изобрел это заклинание, первоначально назвав его «Я сказал что?».! Вы когда-нибудь говорили с местным монархом и случайно упомянули, что его сын похож на вашего любимого борова из тех времен, когда вы росли на семейной ферме? Мы все побывали в такой ситуации! Но вместо того, чтобы быть обезглавленным за честную оговорку, вы можете притвориться, что этого никогда не было гарантируя, что никто не знает, что это произошло.

Когда вы произносите это заклинание, вы умело изменяете воспоминания слушателей в вашем непосредственном окружении, так что каждое существо по вашему выбору в пределах 5 футов от вас забывает все, что вы сказали в течение последних 6 секунд. Затем эти существа вспоминают, что вы на самом деле произнесли слова, которые вы произносите, как вербальный компонент заклинания.

Поиск животных или растений (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, кусочек меха ищейки
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Следопыт, Друид

Назовите определённый вид зверя или растения. Сконцентрировавшись на голосе природы в окружении, вы узнаёте направление и расстояние до ближайшего существа или растения этого вида в пределах 5 миль, если они вообще есть.

Поиск ловушек (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Следопыт, Друид

Вы чувствуете присутствие любых ловушек в пределах дистанции, находящихся в пределах линии обзора. Для этого заклинания ловушкой считается всё, что причиняет неожиданный эффект, считающийся для вас вредным или нежелательным, и специально подготовленный таким своим создателем. Таким образом, это заклинание почувствует область, защищённую заклинанием сигнал тревоги, охранные руны, или механической ловушкой, но не распознает ветхий пол, неустойчивый потолок, или промоину в земле. Это заклинание просто даёт знать, что ловушка присутствует. Вы не узнаёте местоположение всех ловушек, но зато знаете общий характер опасности, исходящей от почувствованной вами ловушки.

Поиск предмета (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, раздвоенная веточка
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Бард, Жрец, Воин, Паладин, Следопыт, Плут, Волшебник, Друид

Опишите или назовите известный вам предмет. Вы чувствуете направление к этому предмету, пока он находится в пределах 1 000 фт. от вас. Если предмет перемещается, вы узнаете его направление. Это заклинание может искать конкретный известный вам предмет, если вы хотя бы раз видели его вблизи (в пределах 30 фт.). В качестве альтернативы, это заклинание может искать ближайший предмет определенного вида, например, особый предмет одежды, ювелирное украшение, мебель, инструмент или оружие. Это заклинание не может обнаружить предмет, если прямой путь между вами перерезан свинцом, пусть даже самым тонким листом.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Поиск скакуна (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Паладин

Вы вызываете дух, принимающий облик невероятно умного, сильного и верного скакуна, создавая долгосрочную связь с ним. Появляясь в свободном пространстве в пределах дистанции, скакун принимает выбранный вами облик, такой как боевой конь, пони, верблюд, лось или мастифф (Мастер может позволить призывать в качестве скакунов других животных). Скакун приобретает характеристики выбранной формы, хотя на самом деле он является небожителем, феей или исчадием (на ваш выбор). Кроме того, если у вашего скакуна Интеллект 5 или меньше, его Интеллект становится равен 6, и он получает способность понимать один язык на ваш выбор, на котором вы разговариваете. Ваш скакун служит вам как в бою, так и вне его, и у вас с ним есть инстинктивная связь, позволяющая сражаться как единое целое. Находясь верхом на скакуне, вы можете делать так, что наложенные вами заклинания, нацеливающиеся только на вас, будут нацелены ещё и на скакуна. Когда хиты скакуна опускаются до 0, он исчезает, не оставляя физического тела. Вы можете также в любое время отпустить скакуна действием, заставляя его исчезнуть. В любом случае, повторное использование этого заклинания призывает этого же скакуна, восстанавливая хиты до максимума. Пока скакун находится в пределах 1 мили от вас, вы можете общаться друг с другом телепатически. У вас не может быть больше одного скакуна, призванного этим заклинанием, одновременно. Вы можете действием навсегда отпустить скакуна, освободив его от уз и заставляя исчезнуть.

Порыв ветра (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (60-фт. линия)
Компоненты: В, С, М, семя гороха
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Монах, Плут, Чародей, Волшебник, Друид

Порыв сильного ветра длиной 60 фт. и шириной 10 фт. исходит от вас в выбранном направлении, пока заклинание активно. Все существа, начинающие ход в этой линии, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе их оттолкнет на 15 фт. от вас в направлении движения ветра. Все существа в линии должны тратить 2 фута перемещения за каждый 1 фут, на который они перемещаются в вашу сторону. Ветер рассеивает газы и испарения, а также тушит свечи, факелы и другие незащищенные источники огня. Защищенный огонь, например, в фонарях, он заставляет трепетать, и существует 50% шанс, что потухнут и они. Пока заклинание активно, вы можете в каждом своем ходу бонусным действием менять направление, в котором дует ветер.

Почтовое животное (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочек пищи
Длительность: 24 часа
Классы: Бард, Следопыт, Друид

При помощи этого заклинания вы передаёте через животное сообщение. Выберите Крохотного зверя, которого видите в пределах дистанции, такого как белку, сойку или летучую мышь. Вы указываете место, которое когда-то уже посещали, и получателя, описывая его признаки, такие как «мужчина или женщина в униформе городской стражи» или «рыжий дварф в остроконечной шляпе». Вы также произносите сообщение длиной не более 25 слов. Зверь в течение длительности заклинания двигается в указанное место, покрывая примерно 50 миль за 24 часа при полёте или 25 миль при других видах перемещения. Прибыв на место, зверь передаёт ваше сообщение описанному вами существу, изображая звук вашего голоса. Зверь передаст послание только существу, подходящему данному вами описанию. Если зверь не достигнет места до окончания действия заклинания, сообщение будет утеряно, а зверь начнёт возвращаться к тому месту, где вы наложили на него заклинание.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, его длительность увеличивается на 48 часов за каждый уровень ячейки выше второго.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв духа зверя (ТСЕ)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (перо, клок меха и рыбий хвост внутри позолоченного желудя стоимостью не менее 200 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 часа
Классы: Друид, Следопыт

Вы призываете духа зверя. Дух появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик «Духа Зверя» ниже. Когда вы используете это заклинание, выберите тип местности: Воздух, Земля, Вода. Дух напоминает животное по вашему выбору, для которого выбранная местность является, а также определяет одну из способностей описанных в блоке характеристик.

Дух исчезает, когда его хиты падают до 0 или, когда заканчивается действие заклинания.

Дух дружелюбен к вам и вашим союзникам. В бою он имеет такую же Инициативу что и вы, однако его ход наступает после вашего. Он подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, он использует Действие Уклонение для избегания опасностей.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 2-го уровня или выше, используйте более высокий уровень везде, где уровень заклинания учитывается, как показано в блоке характеристик.

Дух Зверя (ТСЕ)

Маленький, зверь

Класс доспеха: 11 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты: 20 (Только Воздух) или 30 (Только Земля или Вода) + 5 за каждую ячейку выше 2-го уровня
Скорость: 30 фт.; лазая 30 фт. (только Земля); летая 60 фт. (только Воздух); плавая 30 фт. (только Море)

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

Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 12
Языки понимает язык, на котором вы говорите
Сложность - Бонус мастерства равен вашему

Пролет (только Воздух). Зверь не провоцирует атак, когда вылетает из зоны досягаемости противника.

Тактика стаи (только Земля и Вода). Зверь совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник находится в пределах 5 фт. от этого существа и этот союзник дееспособен.

Подводное дыхание (только Вода). Зверь может дышать только под водой.

Действия

Мультиатака. Зверь совершает количество атак, равное половине уровня ячейки (округляя в меньшую сторону).

Таран. Рукопашная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 1к8 + 4 + уровень ячейки колющего урона.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Пронзание разума (XGtE)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Вы достигаете разума одного существа, которое видите в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Мудрости и получить урон психической энергией 3к8 при провале или половину этого урона при успехе. В случае неудачного спасброска вы также всегда знаете местоположение цели до тех пор, пока заклинание активно, но только пока вы находитесь на одном и том же плане существования. Пока у вас есть это знание, цель не может стать спрятанной от вас, и если она невидима, она не получает никакой выгоды от этого состояния против вас.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 для каждого уровня ячейки выше 2.

Психическая плеть Таши (TCE)

Школа: Очарование
Время накладывания:
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В
Длительность: 1 раунд
Классы Чародей, Колдун

Цель должна совершить Спасбросок Интеллекта или получить 3к6 психического урона, а также не сможет использовать реакцию до конца своего следующего хода.

Более того, в свой следующий ход цель должна решить, что она будет делать: передвигаться, использовать действие или бонусное действие. Она может совершить лишь что-то одно.

Если Спасбросок успешно пройден, то цель получит только половину психического урона. Остальные эффекты на нее не подействуют.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя слот заклинания 3-го уровня или выше, вы можете нацелиться на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 2-го. Существа должны быть в пределах 30 футов друг от друга, когда вы цалеливаетесь на них

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Пылающий шар (PHB)

Школа: 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
Классы: Воин, Плут, Волшебник, Друид

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 2к6 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 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго.

Пылевой вихрь (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, щепотка пыли
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Выберите свободную область воздуха в кубе с длиной ребра 5 фт., которую вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. На время действия заклинания в этой области возникает стихийная сила, похожая на пылевой вихрь.

Все существа, которые заканчивают свой ход в пределах 5 фт. от пылевого вихря, должны совершить спасбросок Силы. При провале существо получает дробящий урон 1к8 и отталкивается на 10 фт. При успешном спасброске существо получает половину урона и не отталкивается.

Вы можете бонусным действием переместить пылевой вихрь на расстояние до 30 фт. в любом направлении. Если он перемещается по песку, пыли, рыхлой грязи или гравию, то он всасывает часть вещества, создавая вокруг себя облако радиусом 10 фт. до начала вашего следующего хода. Облако является сильно заслонённой местностью.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Размытый образ (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Ваше тело становится размытым и колышущимся для всех, кто видит вас. Пока заклинание активно, все существа совершают по вам броски атаки с помехой. Атакующий получает иммунитет к этому эффекту, если полагается не на зрение, а, например, на слепое зрение, или может видеть сквозь иллюзии, например, с помощью истинного зрения.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Раскаленный металл (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, кусок железа и пламя
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Друид, Изобретатель

Выберите рукотворный металлический предмет, такой как металлическое оружие или комплект тяжелого или среднего доспеха, видимый в пределах дистанции. Вы делаете его раскаленным докрасна. Все существа, находящиеся в физическом контакте с этим предметом, получают урон огнем 2к8, когда вы накладываете это заклинание. Пока заклинание активно, вы можете бонусным действием в каждом последующем ходу вновь причинять этот урон. Если существо держит или носит предмет, и получает от него урон, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе оно роняет этот предмет, если может. Если оно не может уронить предмет, то до начала вашего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Речь златоуста (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута
Классы: Бард, Колдун

Вы произносите отвлекающую речь, заставляя выбранных вами существ, которых вы видите в пределах дистанции, и которые при этом могут слышать вас, совершить спасбросок Мудрости. Существа, которые не могут быть очарованными, автоматически преуспевают в спасброске, и если вы или ваши спутники сражаетесь с существом, оно совершает спасбросок с преимуществом. При провале цель получает помеху к проверкам Мудрости (Внимательность), совершённым для обнаружения других существ кроме вас, пока заклинание активно или пока цель не перестанет вас слышать. Заклинание оканчивается, если вы становитесь недееспособны или теряете возможность говорить.

Сверкающая Монета Джима (AI)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт
Компоненты: В, С, М, (монета, 2 зм)
Длительность: 1 минута
Классы: Плут, Волшебник

Из множества приемов, используемых великим фокусником и известным авантюристом Джимом Даркмагиком, старый добрый трюк со сверкающей монетой-это проверенная временем классика. Когда вы произносите заклинание, вы бросаете монету, которая является материальной составляющей заклинания, в любую точку в зоне досягаемости заклинания. Монета зажигается, как будто под действием заклинания «Свет». Каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от монеты, должно преуспеть в Спасброске Мудрости или отвлечься на монетку.

Будучи отвлеченным, существо получает помеху на проверку Мудрости (Внимание) и броску инициативы.

Смена обличья (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Вы принимаете другой облик. При накладывании выберите один из представленных ниже вариантов, эффект от которого будет длиться всю **длительность** заклинания. Пока заклинание активно, вы можете действием окончить один эффект, чтобы получить преимущества другого.

Адаптация к воде. Вы приспосабливаете свое тело к существованию в воде, отращивая жабры и перепонки между пальцами. Вы можете дышать под водой и получаете скорость плавания, равную скорости хождения.

Естественное оружие. Вы отращиваете когти, клыки, шипы, рога или другое естественное оружие на свой выбор. Ваш безоружный удар причиняет дробящий, колющий или рубящий урон 1к6, в зависимости от выбранного вами оружия, и вы владеете безоружными ударами. Это оружие будет магическим, и вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона им.

Изменение внешности. Вы изменяете свою внешность. Вы сами решаете, на кого будете походить, включая рост, вес, лицо, звук голоса, длину волос, цвета и отличительные характеристики. Вы можете стать похожим на представителя другой расы, но ваши показатели не изменяются. Вы также не можете выглядеть как существо другой категории размера, и ваше тело остается примерно тем же самым; например, это заклинание не сделает вас четырехногим. Пока заклинание активно, вы можете действием изменять свою внешность.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Снежный шквал Сниллока (XGtE)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочек льда или маленький осколок белого камня
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник

На выбранную вами точку в пределах дистанции заклинания обрушивается снежный шквал. Все существа в сфере с радиусом 5 фт. и центром в выбранной точке должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон холодом 3к6, а при успехе — половину этого урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго.

Темное зрение (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, щепотка сушеной морковки или агат
Длительность: 8 часов
Классы: Воин, Монах, Следопыт, Плут, Чародей, Волшебник, Друид, Изобретатель

Вы касаетесь согласного существа и даруете ему возможность видеть в темноте. Пока заклинание активно, это существо обладает темным зрением в пределах 60 фт.

Теневой клинок (XGtE)
Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Вы сплетаете воедино нити тени, чтобы создать в ваших руках меч затвердевшего мрака. Этот волшебный меч существует до тех пор, пока заклинание активно. Он считается простым оружием ближнего боя, которым вы владеете. Он наносит урон психической энергией 2к8 при попадании и обладает свойствами фехтовальное, лёгкое и метательное (**дистанция** 20/60). Кроме того, когда вы используете меч для атаки цели, которая находится в тусклом освещении или темноте, вы совершаете бросок атаки с преимуществом.

Если вы роняете оружие или мечете его, оно рассеивается в конце хода.

После этого, пока заклинание активно, вы можете использовать бонусное действие, чтобы снова вызвать меч в вашу руку.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 3 или 4 уровня, урон увеличивается до 3к8. Когда вы сотворяете его с помощью ячейки заклинания 5 или 6 уровня, урон увеличивается до 4к8. Когда вы сотворяете его с помощью ячейки заклинания 7 уровня или выше, урон увеличивается до 5к8.

Тишина (PHB)
Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Бард, Жрец, Монах, Следопыт

Пока заклинание активно, никакие звуки не могут раздаться в пределах сферы с радиусом 20 фт. с центром на точке, выбранной в пределах дистанции, а также не могут проходить сквозь неё. Все существа и предметы, полностью находящиеся в сфере, получают иммунитет к урону звуком, и существа считаются оглохшими, когда полностью находятся в ней. Там невозможно накладывать заклинания с вербальным компонентом.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Трюк с веревкой (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, экстракт зерна и петля из пергамента
Длительность: 1 час
Классы: Воин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Вы касаетесь веревки длиной до 60 фт. Один ее конец поднимается в воздух, а остальная часть висит перпендикулярно полу. На верхнем конце веревки появляется невидимый вход в межпространство, существующий, пока заклинание активно. В межпространство можно попасть, забравшись по веревке наверх. В этом межпространстве может поместиться восемь существ с размером не больше Среднего. Веревку можно затянуть внутрь, после чего снаружи ее не будет видно. Атаки и заклинания не могут проходить через вход внутрь межпространства и наружу, но те, кто находятся внутри, могут все видеть как через окно 3 × 5 фт. с центром на веревке. Все, что находится в межпространстве, вываливается наружу, когда заклинание заканчивается.

Туманный шаг (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Окутавшись серебристым туманом, вы телепортируетесь на 30 фт. в свободное пространство, видимое вами.

Тьма (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, М, мех летучей мыши и либо капля дегтя, либо кусочек угля
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Воин, Монах, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Из точки, выбранной вами в пределах дистанции, расползается магическая тьма сферой с радиусом 15 фт. Тьма огибает углы. Существа с темным зрением не могут видеть сквозь эту тьму, и немагический свет не может ее осветить. Если выбранная вами точка находится на предмете, который вы держите, несете или носите, тьма исходит из предмета и перемещается вместе с ним. Если полностью накрыть источник тьмы непрозрачным предметом, например, чашей или шлемом, тьма будет заблокирована. Если часть зоны этого заклинания накрывает зону света, созданного заклинанием с уровнем не выше 2, заклинание, создавшее свет, рассеивается.

Увеличение/уменьшение (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, щепотка толченого железа
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Вы увеличиваете или уменьшаете существо или предмет, видимый вами в пределах дистанции, на время действия заклинания. Выберите или существо или предмет, который никто не несет и не носит. Если цель хочет, она может совершить спасбросок Телосложения. В случае успеха заклинание не оказывает на нее никакого влияния. Если цель — существо, все, что она носит и несет, изменяет размер вместе с ней. Все, что это существо бросит, тут же обретает свой естественный размер.

Увеличение. Размеры цели удваиваются по всем измерениям, а вес увеличивается в восемь раз. Это увеличивает размер на одну категорию — от Среднего до Большого, например. Если для цели не хватает пространства, она приобретает максимально возможный размер. Пока заклинание активно, цель совершает с преимуществом проверки и спасброски Силы. Оружие цели тоже увеличивается. Атаки увеличенным оружием причиняют дополнительный урон 1к4.

Уменьшение. Размеры цели уменьшаются вдвое по всем измерениям, а вес уменьшается до одной восьмой от обычного. Это уменьшает размер на одну категорию — от Среднего до Маленького, например. Пока заклинание активно, цель совершает с помехой проверки и спасброски Силы. Оружие цели тоже уменьшается. Атаки уменьшенным оружием причиняют на 1к4 меньше урона (урон не может быть меньше 1).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Удержание личности (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, небольшой прямой кусочек железа
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Жрец, Воин, Монах, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник, Друид

Выберите гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет парализованной на период действия заклинания. В конце каждого своего хода цель может совершать новые спасброски Мудрости. В случае успеха заклинание на этой цели оканчивается.

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 2. Эти гуманоиды должны находиться в пределах 30 фт. друг от друга, когда вы нацеливаетесь на них.

Узы земли (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 фт.
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Друид

Выберите одно существо, видимое в пределах дистанции заклинания. Жёлтые полосы магической энергии обвиваются вокруг этого существа. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе его скорость полёта (если есть) будет снижена до 0 на время действия заклинания. Существо, которое находится в воздухе, снижается со скоростью 60 фт. за раунд, пока не окажется на земле, или не закончится заклинание.

Улучшение характеристики (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, мех или перо зверя
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Бард, Жрец, Чародей, Друид, Изобретатель

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 фт. или меньше, если она дееспособна.

Лисья хитрость. Цель совершает с преимуществом проверки Интеллекта.

Медвежья выносливость. Цель совершает с преимуществом проверки Телосложения. Она также получает 2к6 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.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Умиротворение (PHB)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Жрец

Вы пытаетесь подавить сильные эмоции у группы существ. Все гуманоиды в сфере с радиусом 20 фт. с центром в точке, выбранной в пределах дистанции, должны совершить спасбросок Харизмы; существо может добровольно провалить этот спасбросок, если пожелает. Если существо проваливает спасбросок, выберите один из двух описанных ниже эффектов: Вы можете подавить все эффекты, делающие цель очарованной или испуганной. Когда это заклинание оканчивается, все подавленные эффекты восстанавливаются, при условии, что за это время их действие не окончилось. В качестве альтернативы, вы можете сделать цель безразличной к выбранным вами существам, к которым она относилась враждебно. Это безразличие оканчивается, если цель атакована или ей причинён вред заклинанием, или если она станет свидетелем того, как причиняют вред её друзьям. Когда заклинание оканчивается, существо становится вновь враждебным, если Мастер не решит по-другому.

Шипы (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, семь острых шипов или семь заострённых веточек
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Следопыт, Друид

Пол в пределах 20-фт.ого радиуса с центром на точке в пределах дистанции покрывается шипами и колючками. Эта местность становится труднопроходимой на время действия заклинания. Когда существо перемещением входит в эту область или идёт по ней, оно получает колющий урон 2к4 за каждые 5 пройдённых фт. Трансформация поверхности проходит практически незаметно, и шипы хорошо замаскированы. Существа, которые не видели эту местность в момент накладывания заклинания, должны совершить проверку Мудрости (Внимательность) против Сл ваших заклинаний, чтобы распознать местность опасной, перед тем как в неё войти.

3 УРОВЕНЬ

Аура живучести (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (30-фт. радиус)
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Паладин

От вас исходит аура живительной энергии с радиусом 30 фт. Пока заклинание активно, аура перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Вы можете бонусным действием восстанавливать одному любому существу в ауре (включая себя) 2к6 хитов.

Быстрые друзья (AI)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В
Длительность: Концентрация до 1 часа
Классы: Бард, Волшебник

Когда вам нужно убедиться, что что-то сделано, вы не можете полагаться на чьи-то обещания, клятвы или обязательные трудовые договоры. Когда вы произносите это заклинание, выберите одного гуманоида в пределах досягаемости, который может видеть и слышать вас, и который может вас понять. Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости или стать очарованным вами на все время действия заклинания. Когда существо очаровано таким образом, оно обязуется выполнять любые распоряжения, которые вы попросите его выполнить в дружеской манере, в меру своих возможностей.

Вы можете дать существу новую задачу, когда предыдущая задача будет завершена, или, если вы решите, завершить действие заклинания. Если ваши распоряжения могут причинить вред очарованному существу или если они противоречат обычной деятельности и желаниям существа, то существо может сделать еще один спасбросок Мудрости, чтобы попытаться досрочно закончить действие эффекта. Спасбросок делается с преимуществом, если вы или ваши товарищи сражаетесь с этим существом. Если существо умирает, действие заклинания заканчивается.

После окончания действия данного заклинания, существо точно знает, кем оно было очарованно.

На больших уровнях: Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку заклинаний 4-го уровня или выше, вы можете нацелиться на одно дополнительное существо для каждого уровня ячейки выше 3-го.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Вдохновляющая речь (AI)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 60 фт
Компоненты:
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Жрец

Однажды я выслушал вдохновляющую речь Джима, и это были худшие девяносто секунд в моей жизни. И что вообще, что Омин в нём нашёл?"

-Волнат Данграсс

Вы обращаетесь к союзникам, помощникам или невинным прохожим, чтобы призвать и вдохновить их на достижения, независимо от того, есть ли у них повод для этого или нет.

Выберите до пяти существ в пределах дистанции, которые могут вас слышать. На время действия заклинания, каждое вдохновлённое существо получает 5 временных хитов и имеет преимущество в Спасбросках Мудрости. Если по вдохновлённому существу попадают атакой, то оно получает преимущество для следующего броска атаки, который оно совершит.

Как только вдохновлённое существо теряет временные хиты, полученные от этого заклинания, то заклинание для него оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, временные хиты увеличиваются на 5 за каждый уровень ячейки выше третьей.

Водяная стена (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, капля воды
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Вы создаёте стену воды в видимой точке в пределах дистанции заклинания. Точка должна располагаться на поверхности. Стена может быть длиной до 30 фт., высотой до 10 фт. и толщиной 1 фут. Или вы можете создать кольцо диаметром 20 фт., высотой 20 фт. и толщиной 1 фут. Стена существует, пока действует заклинание. Стена считается труднопроходимой местностью.

Все атаки дальнобойным оружием, траектория которых проходит через пространство стены, совершаются с помехой. Огненный урон от эффектов, которые прошли через стену, уменьшается вдвое. Заклинания, которые причиняют урон холодом, при прохождении через стену, замораживают ту область стены, сквозь которую прошли (минимум клетка 5×5 фт.). Каждая секция площадью 5×5 фт. имеет КД 5 и 15 хитов. Если хиты секции уменьшаются до 0, она разрушается. Разрушенные секции стены не заполняются водой повторно.

Возрождение (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, бриллиант, стоящий 300 зм, расходуемый заклинанием
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Паладин Изобретатель

Вы касаетесь существа, мёртвого не больше минуты. Это существо возвращается к жизни с 1 хитом. Это заклинание не может оживить существ, умерших от старости, а также не восстанавливает отсутствующие части тел.

Волна магнитного импульса (EGtW)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: на себя (30-футовый конус)
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная

Вы создаете сильный магнитный импульс, выпуская его в 30 футовом конусе и решаете, будет ли импульс притягивать или отталкивать существ и объекты. Все существа в пределах 30 футового конуса должны сделать спасбросок Телосложения. Существо получает 6к6 урона силовым полем в случае провала и половину этого урона в случае успеха. Так же каждое существо, которое проваливает спасбросок, либо притягивается на 15 футов к вам, либо отталкивается на 15 футов от вас, в зависимости от выбора, который вы сделали во **время накладывания** заклинания.

Кроме того, незакрепленные предметы, оказавшиеся полностью в области эффекта, автоматически так же притягиваются или отталкиваются на 15 футов.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 4-го уровня или выше, урон увеличивается на 1к6, а притягиваемое или отталкиваемое расстояние увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше третьего.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. [illegible] are property of Wizards of the Coast. [illegible]

Восставший труп (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 10 фт.
Компоненты: В, С, М, капля крови, кусочек плоти и щепотка костной пыли
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Воин, Плут, Волшебник

Это заклинание создает прислуживающую нежить. Выберите груду костей или труп гуманоида Среднего или Маленького размера в пределах дистанции. Ваше заклинание наделяет цель мерзким подобием жизни, делая из него существо-нежить. Цель становится скелетом, если вы выбирали кости или зомби, если вы выбрали труп. В каждый свой ход вы можете бонусным действием мысленно приказать существу, созданному этим заклинанием, если оно находится в пределах 60 фт. от вас (если вы контролируете несколько существ, вы можете отдавать один и тот же приказ любому количеству из них одновременно). Вы решаете, какое действие совершит это существо, и куда оно переместится в следующем ходу, или вы можете отдать общий приказ, например, охранять комнату или коридор. Если вы не отдадите команду, существо будет всего лишь защищаться от врагов. Получив приказ, существо продолжает его выполнять, пока задача не будет выполнена. Существо находится под вашим контролем 24 часа, после чего перестает слушаться команд. Для поддержания контроля еще на 24 часа вы должны наложить это заклинание на него еще раз до окончания 24-часового периода. Такое использование заклинания только поддерживает контроль над уже созданными существами, количество которых не может быть больше четырех, и не оживляет новых.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы оживляете или продлеваете контроль над двумя дополнительными существами за каждый уровень ячейки выше третьего. Для каждого создаваемого существа требуется отдельная куча костей или труп.

Газообразная форма (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, кусок марли и клуб дыма
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Воин, Монах, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы превращаете на время действия заклинания согласное существо, которого касаетесь, а также все, что оно носит и несет, в туманное облако. Заклинание оканчивается, если хиты существа опускаются до 0. Бестелесные существа не попадают под действие этого заклинания. Пока цель находится в этой форме, единственной ее скоростью перемещения становится скорость полета 10 фт. Цель может входить в пространство других существ и оставаться там. Существо получает сопротивление к немагическому урону, и совершает с преимуществом спасброски Силы, Ловкости и Телосложения. Цель может проходить через небольшие отверстия, узкие щели, но жидкости для нее считаются твердыми поверхностями. Цель не может упасть и остается парить, даже если становится ошеломленной или недееспособной. Находясь в форме туманного облака, цель не может говорить и манипулировать предметами, и все предметы, которые она несет или носит, нельзя ронять, использовать и вообще как-либо с ними взаимодействовать. Цель не может атаковать и накладывать заклинания.

Гипнотический узор (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: С, М, зажженная палочка благовоний или хрустальный сосуд, заполненный фосфоресцирующим материалом
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы создаете хитрый разноцветный узор, переплетающийся в воздухе внутри куба с длиной ребра 30 фт., находящегося в пределах дистанции. Узор появляется на краткий миг и исчезает. Все существа в этой области, видящие узор, должны совершить спасбросок Мудрости. При провале существо становится очарованным на время действия заклинания. Будучи очарованным этим заклинанием, существо недееспособно, и его скорость равна 0. Заклинание заканчивается для отдельного существа, если оно получает урон или если кто-то другой действием потрясет его, чтобы вывезти из ступора.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Голод Хадара (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, маринованное щупальце осьминога
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Колдун

Вы открываете врата в межзвёздную тьму, область, населённую неизвестными кошмарами. Появляется сфера тьмы и холода с радиусом 20 фт., с центром на точке в пределах дистанции, существующая, пока активно заклинание. Эта пустота заполнена какофонией тихих шёпотов и хлюпающих шумов, которые слышно в пределах 30 фт. Никакой свет, ни магический, ни обычный, не может осветить эту местность, и существа, полностью находящиеся в этой области, ослеплены. Пустота создаёт искажения в ткани пространства, и её местность является труднопроходимой. Все существа, начинающие ход в этой местности, получают урон холодом 2к6. Все существа, оканчивающие ход в этой местности, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получают урон кислотой 2к6, так как к ним прикасаются бледные потусторонние щупальца.

Громовой шаг (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Вы телепортируете себя в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Сразу после того, как вы исчезли, раздается раскат грома, и каждое существо в радиусе 10 фт. от покинутого пространства должно совершить спасбросок Телосложения, получив 3к10 урона звуком при провали или половину этого урона при успехе. Гром слышен на расстоянии до 300 фт.

Вы можете взять с собой предметы, если их вес позволяет вам их нести. Вы также можете взять с собой одно согласное существо, с размером не больше вашего, которое тоже может нести дозволенный вес предметов. При накладывании заклинания существо должно находиться в пределах 5 фт. от вас, также должно быть незанятое пространство в пределах 5 фт. от вашей точки назначения, где существо должно появиться; в противном случае существо не телепортируется.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 3.

Дневной свет (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час
Классы: Жрец, Паладин, Следопыт, Чародей, Друид

Из точки, выбранной вами в пределах дистанции, распространяется сфера света с радиусом 60 фт. Сфера излучает яркий свет и тусклый свет в пределах ещё 60 фт. Если выбранная вами точка находится на предмете, который вы держите, несёте или носите, свет исходит из предмета и перемещается вместе с ним. Если полностью накрыть источник света непрозрачным предметом, например, чашей или шлемом, свет будет заблокирован. Если часть зоны этого заклинания накрывает зону тьмы, созданной заклинанием с уровнем не выше 3, заклинание, создавшее тьму, рассеивается.

Дрема (XGtE)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: С, М, щепотка песка
Длительность: 10 минут
Классы: Бард, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Вы делаете успокаивающий жест, и до трех согласных существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции, падают без сознания на время действия заклинания. Заклинание заканчивается на цели раньше, если она получает урон или кто-то использует действие, чтобы потрясти её или дать ей пощёчину. Если цель остается без сознания в течение всего времени действия заклинания, она получает все преимущества короткого отдыха, и не может быть подвержена этому заклинанию снова,пока не закончит продолжительный отдых.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы можете сделать целью дополнительно ещё одно существо за каждый уровень ячейки выше 3.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Духовные стражи (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (15-фт. радиус)
Компоненты: В, С, М, символ веры
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Жрец

Вы вызываете духов, защищающих вас. Пока заклинание активно, они заполняют пространство в пределах 15 фт. от вас. Если вы добрый или нейтральный, они могут выглядеть как ангелы или феи (на ваш выбор). Если вы злой, они могут выглядеть исчадиями. Когда вы активируете это заклинание, вы можете указать любое количество существ, видимых вами, на которых и будет действовать это заклинание. Скорость этих существ в этой области уменьшена вдвое, и когда такое существо впервые за ход входит в область или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Мудрости. При провале существо получает урон излучением 3к8 (если вы добрый или нейтральный) или урон некротической энергией 3к8 (если вы злой). При успехе существо получает половину урона.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Замедление (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, капля патоки
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Вы изменяете время для шести существ на ваш выбор, находящихся в кубе с длиной ребра 40 фт. в пределах дистанции. Все цели должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе они попадут под действие заклинания на время его длительности. Скорость попавшего под действие существа уменьшатся вдвое, оно получает штраф −2 к КД и спасброскам Ловкости, и оно не может совершать реакции. В свой ход оно может использовать либо действие, либо бонусное действие, и не может использовать сразу оба. Вне зависимости от умений и магических предметов, оно не может в свой ход совершать более одной рукопашной или дальнобойной атаки. Если существо попытается активировать заклинание со временем накладывания 1 действие, бросьте к20. Если выпадет «11» или больше, заклинание не вступит в силу до его следующего хода, и в том ходу оно должно будет использовать действие для завершения заклинания. Если оно этого не сделает, заклинание будет потрачено. Существо, находящееся под действием этого заклинания, совершает новые спасброски Мудрости в конце каждого своего хода. При успехе эффект для него оканчивается.

Защита от энергии (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Жрец, Воин, Следопыт, Плут, Чародей, Волшебник, Друид, Изобретатель

Пока заклинание активно, согласное существо, которого вы коснулись, получает сопротивление к одному виду урона на ваш выбор: звук, кислота, огонь, холод или электричество.

Зловонное облако (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, тухлое яйцо или несколько гнилых листьев капусты
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Вы создаете сферу с радиусом 20 фт. желтого тошнотворного газа с центром на точке в пределах дистанции. Это облако обходит углы, и его пространство — сильно заслоненная местность. Облако держится в воздухе, пока активно заклинание. Все существа, находящиеся полностью в облаке в начале своего хода, должны совершить спасбросок Телосложения от яда. При провале существо теряет свое действие, так как его тошнит и его голова кружится. Существа, которые не обязаны дышать, а также обладающие иммунитетом к ядам, автоматически преуспевают в этом спасброске. Умеренный ветер (как минимум 10 миль в час) рассеивает облако через 4 раунда. Сильный ветер (как минимум 20 миль в час) рассеивает его через 1 раунд.

Извержение земли (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочек обсидиана
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Выберите точку на поверхности земли, видимую в пределах дистанции заклинания. В этой точке из поверхности вырывается фонтан земли и камня. Все существа в кубе с длиной ребра 20 фт. с центром на этой точке должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 3к12, а при успехе — половину урона. Кроме того, земля в области действия заклинания становится труднопроходимой местностью, пока её не расчистят. Расчистка квадратас длиной стороны 5 фт. руками займёт не менее 1 минуты.

На больших уровня: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к12 за каждый уровень ячейки выше третьего.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Изобилие врагов (XGtE)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы достигаете сознания одного существа, которое вы можете видеть, и заставляете его сделать спасбросок Интеллекта. Существо автоматически преуспевает,если оно невосприимчиво к испугу. В случае неудачного спасброска цель теряет способность отличать друзей от врагов, относясь ко всем существам, которых она может видеть, как к врагам, пока заклинание не закончится. Каждый раз, когда цель получает урон, она может повторить спасбросок, окончив эффект на себе при успехе.

Всякий раз, когда существо под действием заклинания выбирает другое существо в качестве цели,оно должно выбирать цель случайным образом среди существ, которых она может видеть в пределах дистанции атаки, заклинания или других способностей,которые она использует. Если враг провоцирует атаку от существа под действием заклинания, существо должно совершить эту атаку, если это возможно.

Контрзаклинание (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами, когда вы видите, как существо в пределах 60 фт. от вас накладывает заклинание
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы пытаетесь прервать процесс накладывания заклинания. Если существо накладывает заклинание 3 уровня или ниже, его заклинание проваливается, и не оказывает никакого эффекта. Если оно накладывало заклинание 4 уровня или выше, совершите проверку базовой характеристики. Сл равна 10 + уровень заклинания. В случае успеха заклинание проваливается и не оказывает никакого эффекта.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, прерванное заклинание автоматически не оказывает эффекта, если его уровень не превышает уровень использованной вами ячейки.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Крепость интеллекта (TCE)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 часа
Классы Бард, Чародей, Колдун, Волшебник, Изобретатель

В течение этого времени вы или одно согласное существо, которое вы можете видеть в пределах досягаемости заклинания, получаете сопротивление психическому урону, а также преимущество на Спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

На больших уровнях: Когда вы произносите это заклинание, используя слот заклинания 4-го уровня или выше, вы можете нацелиться на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 3-го. Существа должны быть в пределах 30 футов друг от друга, когда вы нацеливаетесь на них

Крошечный слуга (XGtE)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов
Классы: Волшебник, Изобретатель

Вы прикасаетесь к одному Крошечному, немагическому объекту который не прикреплен к другому объекту или поверхности и не переносится другим существом.

Цель оживает и отращивает маленькие руки и ноги, превращаясь в существо, которое находится под вашим контролем, пока заклинание не закончится или пока хиты существа не упадут до 0. Его характеристики см. в блоке статистики.

Бонусным действием вы можете мысленно давать существу команды, если оно находится в пределах 120 фт. от вас. (Если вы управляете несколькими существами с помощью этого заклинания, вы можете одновременно командовать любым из них или сразу всеми,давая одну и ту же команду каждому из существ). Вы определяете, какое действие совершит существо и как оно будет двигаться в течение следующего хода, или вы можете дать простую общую команду, например,достать ключ, стоять и наблюдать или собрать несколько книг. Если вы не даёте никаких команд, слуга не делает ничего, кроме защиты себя от враждебных существ. После получения приказа слуга продолжает следовать ему, пока его задача не будет завершена.

Когда хиты существа опускаются до 0, оно возвращается к своей изначальной форме, весь «лишний» урон переносится на эту форму.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы можете оживить два дополнительных объекта за каждый уровень ячейки выше 3.

Крошечный слуга
Крохотный, Конструкт, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 10 (4к4)
Скорость: 30 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	16(+3)	10(0)	2(-4)	10(0)	1(-5)

Иммунитет к урону: Яд, Психическая энергия
Иммунитет к статусу: Окаменение, Ослепление, Отравление, Паралич, Очарование, Глухота, Испуг, Истощение
Чувства: Пассивная внимательность 10
Слепое зрение 60 фт. (слеп за этим радиусом),

Действия
Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Леомундова хижина (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 минута (ритуал)
Дистанция: На себя (полусфера с радиусом 10 фт.)
Компоненты: В, С, М, маленькая кристаллическая бусина
Длительность: 8 часов
Классы: Бард, Воин, Плут, Волшебник

Над вами и вокруг вас появляется купол из силового поля радиусом 10 фт., остающийся неподвижным все время существования. Заклинание оканчивается, если вы покидаете его область. Под куполом вместе с вами могут поместиться девять существ с размером не больше Среднего. Заклинание срывается, если в его область попадает существо большего размера или более девяти существ. Существа и предметы, находившиеся под куполом, когда вы наложили это заклинание, могут свободно проходить сквозь него. Все остальные существа и предметы не могут пройти сквозь него. Заклинания и прочие магические эффекты не могут простираться под купол и не могут быть наложены сквозь него. Атмосфера под ним сухая и комфортная, какой бы ни была погода снаружи. Пока заклинание активно, вы можете сделать пространство под ним тускло освещенным или погруженным во тьму. Купол снаружи матовый, любого цвета, но изнутри он прозрачный.

Магический круг (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 10 фт.
Компоненты: В, С, М, святая вода или порошок серебра и железа, стоящий как минимум 100 зм, расходуемые заклинанием
Длительность: 1 час
Классы: Жрец, Воин, Паладин, Плут, Колдун, Волшебник

Вы создаете из магической энергии цилиндр с радиусом 10 фт. и высотой 20 фт. с центром на точке на полу, видимой в пределах дистанции. Там, где цилиндр пересекает пол или другую поверхность, появляются светящиеся руны. Выберите один или несколько видов существ из следующего списка: исчадия, небожители, нежить, феи или элементали. Круг действует на выбранных существ следующим образом:

Существа не могут добровольно войти в цилиндр немагическими средствами. Если существо пытается использовать телепортацию или межпланарное путешествие, оно должно вначале преуспеть в спасброске Харизмы.

Существо совершает с помехой броски атаки по целям, находящимся в пределах цилиндра.

Целей в цилиндре нельзя сделать очарованными, испуганными или одержимыми.

При накладывании этого заклинания вы можете обратить его магию, чтобы существа выбранного вида не могли покинуть цилиндр, и защищены были цели, находящиеся снаружи.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, **длительность** увеличивается на 1 час за каждый уровень ячейки выше третьего.

Мантия крестоносца (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Паладин

От вас начинает исходить святая сила аурой с радиусом 30 фт., пробуждающая в дружественных существах отвагу. Пока заклинание активно, аура перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Находясь в ауре, все невраждебные существа (включая вас) при попадании атакой оружием причиняют дополнительный урон 1к4.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Маяк надежды (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Жрец

Это заклинание дарует надежду и живучесть. Выберите любое количество существ в пределах дистанции. Пока заклинание активно, все цели совершают спасброски Мудрости и спасброски от смерти с преимуществом, а также восстанавливают от любого лечения максимально возможное количество хитов.

Мельфовы маленькие метеоры (XGtE)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, селитра, сера и хвойная смола в форме шарика
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Чародей, Волшебник

Вы создаёте вокруг себя шесть маленьких метеоров. Они парят в воздухе и вращаются вокруг вас, пока действует заклинание. При накладывании заклинания (а также в следующих ходах бонусным действием) вы можете отправить один или два метеора в точки, выбранные в пределах 120 фт. Долетев до цели или столкнувшись с твёрдой поверхностью, метеор взрывается. Все существа в пределах 5 фт. от места взрыва должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон огнём 2к6, а при успехе — половину урона.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, число призываемых метеоров увеличивается на 2 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Мерцание (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Пока заклинание активно, бросайте к20 в конце каждого своего хода. Если выпадет «11» или выше, вы исчезаете на текущем плане существования и появляетесь на Эфирном Плане (заклинание проваливается, если вы уже находитесь на этом плане). В начале своего следующего хода, а также если заклинание окончится, когда вы будете на Эфирном Плане, вы возвращаетесь в свободное пространство на свой выбор, которое вы видите в пределах 10 фт. от места, из которого вы исчезли. Если в пределах дистанции нет свободного пространства, вы появляетесь в ближайшем свободном пространстве (выбранном случайным образом, если есть несколько подходящих мест). Вы можете остановить заклинание действием. Находясь на Эфирном Плане, вы можете видеть и слышать на плане, с которого пришли, видя все в оттенках серого и не видя того, что происходит за пределами 60 фт. Вы можете воздействовать только на существ, находящихся на Эфирном Плане, и только такие существа могут воздействовать на вас. Существа, не находящиеся там, не могут вас воспринимать и взаимодействовать с вами, если у них нет таких возможностей.

Метель (PHB)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, щепотка пыли и несколько капель воды
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Друид

Пока заклинание активно, в цилиндре высотой 20 фт. и радиусом 40 фт. с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции, идет мокрый снег. Это сильно заслоненная местность, и открытые источники огня в ней тухнут.

Пол в этой местности покрывается скользким льдом, что делает его труднопроходимой местностью. Когда существо впервые за ход входит в область заклинания или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Ловкости. При провале оно падает ничком.

Если существо начинает свой ход в области заклинания и концентрируется, оно должно совершить успешный спасбросок Телосложения против Сл ваших заклинаний, иначе оно потеряет концентрацию.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Множественное лечащее слово (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Вы произносите слова восстановления, и до шести существ на ваш выбор, видимых в пределах дистанции, восстанавливают хиты в количестве, равном 1к4 + ваш модификатор базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, восстанавливается дополнительно 1к4 хитов за каждый уровень ячейки выше 3.

Молниевая стрела (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Следопыт

В следующий раз, когда вы совершите дальнобойную атаку оружием, пока активно это заклинание, ваш боеприпас или само оружие, если это метательное оружие, превращается в разряд молнии. Совершите бросок атаки как обычно. Вместо обычного урона от оружия цель при попадании получает урон электричеством 4к8, или половину урона при промахе. Вне зависимости от попадания или промаха, все существа в пределах 10 фт. от цели должны совершить спасбросок Ловкости. При провале эти существа получают урон электричеством 2к8, или половину урона при успехе. После этого боеприпас или оружие возвращается в обычную форму.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон от обоих эффектов увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Молния (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (100-фт. линия)
Компоненты: В, С, М, кусочек меха и жезл из янтаря, кристалла или стекла
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Разряд молнии формирует линию длиной 100 фт. и шириной 5 фт., вылетающую в выбранном вами направлении. Все существа в линии должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон электричеством 8к6, или половину урона при успехе. Молния поджигает горючие предметы в поражаемой области, которые никто не несет и не носит.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Необнаружимость (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, щепотка алмазной пыли, стоящая 25 зм, которой посыпается цель, расходуемая заклинанием
Длительность: 8 часов
Классы: Бард, Воин, Следопыт, Плут, Волшебник

Пока заклинание активно, цель, которой вы коснулись, сокрыта от заклинаний школой Прорицания. Целью может быть согласное существо, место или предмет, не превышающий 10 фт. ни по одному из линейных размеров. Цель не может стать целью магии школы Прорицания, и ее не воспринимают магические наблюдательные сенсоры.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved or endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Образ (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, кусок овечьей шерсти
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы создаете образ предмета, существа или другого видимого явления, помещающийся в объеме в куб с длиной ребра 20 фт. Образ появляется в точке, которую вы видите в пределах дистанции, и существует, пока активно заклинание. Он выглядит абсолютно реальным, включая звук, запах и температуру, соответствующую этому предмету. Вы не можете создать жар или холод, достаточный для получения урона, звук, громкость которого может причинить урон звуком или оглушить существо, или запах, способный вызвать тошноту (такую как вонь троглодита). Пока вы находитесь в пределах дистанции от иллюзии, вы можете действием заставить образ переместиться в любое место в пределах дистанции. Пока образ меняет местоположение, вы можете изменять его внешность, чтобы перемещение выглядело естественным. Например, если вы создаете образ существа и перемещаете его, вы можете изменить образ, чтобы казалось, что оно идет. Точно так же, вы можете заставить иллюзию издавать в разное время разные звуки, и даже заставлять ее принимать участие в беседе, например. Физическое взаимодействие с образом дает понять, что это иллюзия, потому что сквозь него все проходит. Существа, исследующие образ действием, могут определить, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознает иллюзию, оно может видеть сквозь нее, и все прочие сенсорные эффекты иллюзии тоже притупляются.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, оно длится, пока не рассеется, не требуя от вас концентрацию.

Огненный шар (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, крошечный шарик из гуано летучей мыши и серы
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Монах, Плут, Чародей, Волшебник

Яркий луч вылетает из вашего указательного пальца в точку, выбранную вами в пределах дистанции, где и происходит взрыв пламени с гулким ревом. Все существа в пределах сферы с радиусом 20 фт. с центром в этой точке должны совершить спасбросок Ловкости. Цель получает урон огнем 8к6 при провале или половину этого урона при успехе. Этот огонь огибает углы. Он воспламеняет горючие предметы, которые никто не несет и не носит.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Ослепляющая кара (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Паладин

Когда вы в следующий раз попадёте по существу атакой рукопашным оружием, пока заклинание активно, ваше оружие вспыхивает ярким светом, и атака причиняет цели дополнительный урон излучением 3к8. Кроме того, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе она станет ослеплённой до окончания заклинания. Ослеплённое этим заклинанием существо совершает спасброски Телосложения в конце каждого своего хода. В случае успеха оно перестаёт быть ослеплённым.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Охранные руны (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, благовония и растолченный бриллиант, стоящий как минимум 200 зм, расходуемый заклинанием
Длительность: Пока не рассеется или не сработает
Классы: Бард, Жрец, Воин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Когда вы накладываете это заклинание, вы рисуете руну, причиняющую вред другим существам, либо на поверхности (такой как стол или часть пола или стены) либо в предмете, который можно закрыть (книга, свиток или сундук с сокровищами), спрятав, таким образом, руну. Если вы выбрали поверхность, руна может покрывать площадь диаметром не больше 10 фт. Если вы выбрали предмет, он должен быть неподвижным; если предмет переместят более чем на 10 фт. от того места, где вы активируете заклинание, руна сломается, и заклинание окончится, не срабатывая. Руна практически невидимая, и для ее обнаружения требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний.

Вы решаете, что вызовет срабатывание руны, когда накладываете заклинание.

Руны, написанные на поверхности, обычно срабатывают от касания, вставания на нее, снимания предмета, стоящего на руне, приближения на определенное расстояние, или манипулирования предметом, на котором начертана руна.

Для рун, начертанных внутри предметов, чаще всего выбирают открывание, приближение на определенное расстояние, взгляд, брошенный на руну или попытку ее прочтения.

После того как руна сработает, заклинание оканчивается. Вы можете внести уточнения, чтобы заклинание срабатывало только в определенных обстоятельствах или при соблюдении внешних признаков (таких как рост и вес), вид существа (например, руна может защищать только от аберраций и дроу), или мировоззрение. Вы можете также определить условия, при которых существо не будет активировать руну, например, произношение пароля. Когда вы наносите руну, выберите взрывную руну или заклинательную руну.

Взрывная руна. Когда эта руна срабатывает, она испускает магическую энергию сферой с радиусом 20 фт. с центром на руне. Эта сфера огибает углы. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урон звуком, кислотой, огнем, холодом или электричеством 5к8 при провале (вид урона вы выбираете при начертании руны), или половину этого урона при успехе.

Заклинательная руна. Вы можете сохранить подготовленное заклинание с уровнем не выше 3 в руне, наложив его частью начертания руны. Заклинание должно нацеливаться на одно существо или область. При этом заклинание временно не вступает в силу. Когда руна срабатывает, хранящееся заклинание активируется. Если у заклинания есть цель, целью становится существо, вызвавшее срабатывание руны. Если заклинание действует на область, центр этой области будет на этом существе. Если заклинание призывает враждебных существ или создает вредоносные предметы или ловушки, они появляются как можно ближе к нарушителю и атакуют его. Если заклинание требует концентрации, оно длится до конца своей максимальной длительности.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон от взрывной руны увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего. Если вы накладывали заклинательную руну, вы можете хранить в ней заклинание с уровнем, равным уровню ячейки, использованной для охранных рун.

Песчаная стена (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, горсть песка
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Волшебник

Вы создаёте стену из кружащегося песка в видимой точке в пределах дистанции заклинания. Точка должна располагаться на поверхности. Стена может быть длиной до 30 фт., высотой до 10 фт. и толщиной 10 фт. Она существует до тех пор, пока действует заклинание. Стена блокирует линию обзора, но не блокирует движение. Находясь внутри стены, существо считается ослеплённым, и тратит 3 фута перемещения за каждый пройдённый фут.

Передача жизни (XGtE)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Волшебник, Жрец

Вы жертвуете своим здоровьем, чтобы излечить травмы другого существа. Вы получаете 4к8 некротического урона, который никак нельзя уменьшить, и одно существо по вашему выбору, которое вы видите в пределах дистанции, восстанавливает хиты в количестве, равном удвоенному полученному вами урону.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку заклинания 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 для каждого уровня ячейки выше 3.

Подводное дыхание (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, камыш или соломинка
Длительность: 24 часа
Классы: Воин, Следопыт, Плут, Чародей, Волшебник, Друид,Изобретатель

Это заклинание дарует на время своего действия до десяти существам, видимым вами в пределах дистанции, способность дышать под водой. Эти существа сохраняют и обычное дыхание.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Подсматривание (PHB)
Школа: Прорицание
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 1 миля
Компоненты: В, С, М, фокусировка, стоящая как минимум 100 зм, и либо украшенный камнями рог для подслушивания, либо стеклянный глаз для подсматривания
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Бард, Жрец, Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Вы создаете невидимый сенсор в пределах дистанции в известном вам месте (месте, которое вы уже видели или посещали) или очевидном месте, незнакомом вам (например, за дверью, за углом, или в роще деревьев). Сенсор остается на месте, и его нельзя атаковать или как-то с ним взаимодействовать. Накладывая заклинание, вы выбираете зрение или слух. Вы можете использовать выбранное чувство через сенсор, как если бы вы находились на его месте. Вы можете действием переключаться между зрением и слухом. Существо, способное увидеть сенсор (например, находящееся под заклинанием видение невидимого или с истинным зрением) видит светящийся нематериальный шарик размером с ваш кулак.

Покров душ (TCE)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: концентрацияя до 1 минуты
Классы Жрец, Паладин, Колдун, Волшебник

Вы призываете духов умерших, которые летают вокруг вас в течение действия заклинания. Духи неосязаемы и неуязвимы.

Пока заклинание активно, любая совершенная вами атака наносит дополнительно 1к8 урона, когда вы попадаете по цели в пределах 10 футов от вас. Тип этого урона является излучением, холодом или некротикой (на ваш выбор при накладывании заклинания). 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 больших уровнях: Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к8 за каждые 2 ячейки заклинаний выше 3 круга.

Полет (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, перо из крыла любой птицы
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Воин, Монах, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник, Изобретатель

Вы касаетесь согласного существа. Цель получает на время длительности заклинания скорость полета 60 фт. Когда заклинание оканчивается, цель падает, если все еще находится в полете и ничем не может остановить падение.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 3.

Послание (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Неограниченная
Компоненты: В, С, М, кусок тонкой медной проволоки
Длительность: 1 раунд
Классы: Бард, Жрец, Воин, Плут, Волшебник

Вы посылаете короткое сообщение длиной не больше 25 слов существу, известному вам. Это существо слышит послание в сознании, распознает вас в качестве отправителя, если оно вас знает, и может тут же ответить. Это заклинание позволяет существам с Интеллектом как минимум 1 понимать смысл вашего послания. Вы можете передать послание на любое расстояние, и даже на другие планы существования, но если цель находится на ином плане, существует 5-процентный шанс, что послание не будет доставлено.

Призрачный скакун (PHB)
Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 минута (ритуал)
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час
Классы: Воин, Плут, Волшебник

На полу в свободном пространстве на ваш выбор в пределах дистанции появляется Большое полуреальное похожее на лошадь существо. Вы сами определяете его внешность, но у него есть седло, удила и уздечка. Все снаряжение, созданное этим заклинанием, исчезает в клубах дыма, если его отнести на 10 фт. от скакуна. Пока заклинание активно, вы или выбранное вами существо можете ехать на скакуне верхом. Используются характеристики ездовой лошади, за исключением того, что скорость существа 100 фт., и оно может проскакать 10 миль за час или 13 миль в быстром темпе. Когда заклинание заканчивается, скакун медленно исчезает, давая ездоку 1 минуту на спешивание. Заклинание оканчивается, если вы окончите его действием или если скакун получит какой-либо урон.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв духа нежити (TCE)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (позолоченный череп стоимостью не менее 300 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 часа
Классы Колдун, Волшебник

Вы призываете духа нежити. Дух появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик «Духа Нежити» ниже. Когда вы используете это заклинание, выберите вид: Призрачный, Гнилой или Скелетоподобный. Дух напоминает нежить, выбранного вида, а также определяет одну из способностей описанных в блоке характеристик.

Дух исчезает, когда его хиты падают до 0 или, когда заканчивается действие заклинания.

Дух дружелюбен к вам и вашим союзникам. В бою он имеет такую же Инициативу что и вы, однако его ход наступает после вашего. Он подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, он использует Действие Уклонение для избегания опасностей.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 4-го уровня или выше, используйте более высокий уровень везде, где уровень заклинания учитывается, как показано в блоке характеристик.

Дух Нежити (TCE)

Средний, нежить

Класс доспеха: 11 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты: 30 (Призрачный и Гнилой) или 20 (Скелетоподобный) + 10 за каждую ячейку выше 3-го уровня
Скорость: 30 фт.: летая 40 фт. (парение) (Только Призрачный)

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

Иммунитет к статусу Испуг, Истощение, Паралич, Отравление
Иммунитет к урону Некротика
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки понимает язык, на котором вы говорите
Сложность -
Бонус мастерства равен вашему

Гнилостная Аура (Только Гнилой). Любое существо, кроме вас, начинающее свой ход в пределах 5 футов от духа, должно преуспеть в Спасброске Телосложения против Сл ваших заклинаний или стать Отравленным до начала своего следующего хода.

Бестелесное Перемещение (Только Призрачный). Дух может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 1к10 урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета. Он так же выталкивается в ближайшее свободное пространство и получает 1к10 урона силовым полем за каждые 5 пройденных футов.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня ячейки (округляя в меньшую сторону).

Смертельное Прикосновение (Только Призрачный). Рукопашная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 1к8 + 3 + уровень ячейки урона некротикой, и существо должно преуспеть в Спасброске Мудрости против Сл ваших заклинаний или бояться нежити до конца следующего хода цели.

Могильный Болт (Только Скелетоподобный). Дальнобойная атака заклинанием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 150 футов, одна цель. Попадание: 2к4 + 3 уровень ячейки урона некротикой.

Гниющий Коготь (Только Гнилой). Рукопашная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 1к6 + 3 уровень ячейки рубящего урона. Если цель отравлена, она должна преуспеть в Спасброске Телосложения против Сл ваших заклинаний или стать парализованой до конца своего следующего хода.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв духа теней (ТСЕ)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (слезы внутри драгоценного камня стоимостью не менее 300 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 часа
Классы Колдун, Волшебник

Вы призываете духа теней. Дух появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик «Духа Теней» ниже. Когда вы используете это заклинание, выберите эмоцию: Ярость, Отчаяние или Страх. Дух похож на бесформенное двуногое существо, испытывающее выбранную вами эмоцию, а также определяет одну из способностей описанных в блоке характеристик.

Дух исчезает, когда его хиты падают до 0 или, когда заканчивается действие заклинания.

Дух дружелюбен к вам и вашим союзникам. В бою он имеет такую же Инициативу что и вы, однако его ход наступает после вашего. Он подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, он использует Действие Уклонение для избегания опасностей.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 4-го уровня или выше, используйте более высокий уровень везде, где уровень заклинания учитывается, как показано в блоке характеристик.

Дух Теней (ТСЕ)

Средний, монстр

Класс доспеха: 11 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты: : 35 + 15 за каждую ячейку выше 3-го уровня
Скорость: 40 фт.

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

Иммунитет к статусу Испуганный
Иммунитет к урону Некротика
Чувства: Темное зрение 120 фт.,
Пассивная внимательность 10
Языки понимает язык, на котором вы говорите
Сложность -
Бонус мастерства равен вашему

Неистовый Ужас (только Ярость). Дух получает преимущество на броски атаки по испуганным существам.

Тяжесть Печали (только Отчаяние). Скорость любого существа, кроме вас, начинающего свой ход в пределах 5 футов от духа, уменьшается на 20 футов до начала следующего хода этого существа.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня ячейки (округляя в меньшую сторону).

Леденяще раздирание. Рукопашная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 1к12 + 3 + уровень ячейки урона холодом.

Ужасающий Крик (1/День). Дух испускает крик. Каждое существо в радиусе 30 футов от него должно преуспеть в Спасброске Мудрости против Сл ваших заклинаний или стать Испуганным духом на 1 минуту. Испуганное существо может повторять Спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе.

Бонусное действие

Теневая Скрытность (Только Страх). Находясь в тусклом свете или темноте, дух может Спрятаться.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв духа феи (ТСЕ)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (позолоченный цветок стоимостью не менее 300 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 часа
Классы Друид, Следопыт, Колдун, Волшебник

Вы призываете духа феи. Дух появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик «Духа Феи» ниже. Когда вы используете это заклинание, выберите настроение: Обманчивое, Неистовое или Веселое. Дух напоминает фею, с выбранным вами настроением, а также определяет одну из способностей описанных в блоке характеристик.

Дух исчезает, когда его хиты падают до 0 или, когда заканчивается действие заклинания.

Дух дружелюбен к вам и вашим союзникам. В бою он имеет такую же Инициативу что и вы, однако его ход наступает после вашего. Он подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, он использует Действие Уклонение для избегания опасностей.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 4-го уровня или выше, используйте более высокий уровень везде, где уровень заклинания учитывается, как показано в блоке характеристик.

Дух Феи (ТСЕ)

Маленький, фея

Класс доспеха: 12 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты: 30 + 10 за каждую ячейку выше 3-го уровня)
Скорость: 40 фт.

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

Иммунитет к статусу Очарованый
Чувства: Темное зрение 60 фт.,
Пассивная внимательность 10
Языки Сильван, понимает язык, на котором вы говорите
Сложность -
Бонус мастерства равен вашему

Действия

Мультиатака. Фея совершает количество атак, равное половине уровня ячейки (округляя в меньшую сторону).

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 1к6 + 3 + уровень ячейки колющего урона + 1к6 урона силовым полем

Бонусное действие

Фейский Шаг. Фея магическим образом телепортируется на 30 футов в свободное пространство, которое она может видеть. После чего случается один из следующих эффектов, основанный на выбранном настроении феи:

Неистовое. Фея получает преимущество на следующий бросок атаки, который она совершает до конца этого хода.

Веселое. Фея может заставить одно существо, которое она может видеть в пределах 10 футов от себя, совершить Спасбросок Мудрости против Сл ваших заклинаний. Если спасбросок проваливается, цель становится Очарованой вами и феей на 1 минуту или до тех пор, пока цель не получит какой-либо урон.

Обманчивое. Фея может заполнить 5-футовый куб в пределах 5 футов от себя магической тьмой, которая длится до конца её следующего хода.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв животных (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Следопыт, Друид

Вы вызываете фейских духов, принимающих облик зверей и появляющихся в свободном видимом вами пространстве в пределах дистанции. Выберите один из вариантов того, кто появляется:

- Один зверь с показателем опасности 2 или ниже
- Два зверя с показателем опасности 1 или ниже
- Четыре зверя с показателем опасности 1/2 или ниже
- Восемь зверей с показателем опасности 1/4 или ниже

Все звери считаются также феями, и они исчезают, когда их хиты опускаются до 0 или когда заклинание оканчивается. Призванные существа дружественны к вам и вашим спутникам. Совершите проверку инициативы за призванных существ как за одну группу, и они будут совершать свои собственные ходы. Они подчиняются отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, они защищаются от враждебных существ, но действий не совершают. Параметры существ есть у Мастера.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейки большего уровня, вы выбираете один из описанных выше вариантов, но появляется в два раза больше существ при ячейке 5 уровня, в три раза больше при ячейке 7 уровня, и в четыре раза больше при ячейке 9 уровня.

Призыв заграждения (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (60-фт. конус)
Компоненты: В, С, М, метательное оружие или один боеприпас
Длительность: Мгновенная
Классы: Следопыт

Вы метаете немагическое оружие или выстреливаете немагический боеприпас в воздух, создавая конус одинакового оружия, летящего вперёд и потом исчезающего. Все существа в 60-футовом конусе должны преуспеть в спасброске Ловкости. При провале существо получает урон 3к8, а при успехе половину этого урона. Вид урона такой же, как у оружия или боеприпаса, использованного в качестве компонента.

Призыв молнии (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Друид

Появляется туча в форме цилиндра 10 фт. в высоту и с радиусом 60 фт., с центром в точке, которую вы видите в в пределах дистанции над головой. Заклинание проваливается, если вы не видите точку в воздухе, где должна появиться туча (например, если вы находитесь в комнате, в которой туча не поместится). Активировав заклинание, выберите видимую точку под тучей, из тучи в эту точку бьёт разряд молнии. Все существа в пределах 5 фт. от этой точки должны совершить спасброски Ловкости. Существо получает урон электричеством 3к10 при провале или половину этого урона в случае успешного спасброска. Пока заклинание активно, вы можете в каждый свой ход действием вызывать новую молнию, в ту же или другую точку. Если в момент накладывания заклинания вы находитесь на открытом воздухе во время грозы, заклинание не создаёт новую тучу, а даёт контроль над существующей. В такой ситуации урон от заклинания увеличивается на 1к10.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Прикосновение вампира (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Плут, Колдун, Волшебник

Касание вашей окутанной тенями рукой может вытягивать жизненные силы у других, залечивая ваши раны. Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах вашей досягаемости. При попадании цель получает урон некротической энергией 3к6, а вы восстанавливаете количество хитов, равное половине причиненного урона некротической энергией. Пока заклинание активно, вы в каждом ходу можете действием совершать эту атаку.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв низших демонов(XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (сосуд с кровью гуманоида, убитого за последние 24 часа)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы произносите инфернальные слова, призывая демонов из хаоса Бездны. Совершите бросок по следующей таблице, чтобы определить, что именно появится.

к6	Призванные демоны
1-2	Два демона с показателем опасности 1 или меньше
3-4	Четыре демона с показателем опасности 1/2 или меньше
5-6	Восемь демонов с показателем опасности 1/4 или меньше

Мастер выбирает демонов, таких как мэйны или дретчи, а вы выбираете видимые вами свободные пространства в пределах дистанции, в которых они появятся. Призванный демон исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание закончится.

Демоны враждебны ко всем существам, включая вас. Совершите проверку инициативы за призванных демонов как за одну группу, и они будут совершать свои собственные ходы. Демоны преследуют и атакуют ближайших не-демонов в меру своих способностей.

Как часть колдовства вы можете начертить на земле круг кровью, используемой в качестве материального компонента. Круг должен быть достаточного размера, чтобы вместить вас. Пока заклинание длится, призванные демоны не могут пересечь круг или разрушить его, и они не могут атаковать никого в нём.
Если материальный компонент использован подобным образом, он расходуется при окончании заклинания.

На более высоких уровнях. Когда вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 6 или 7 уровня, вы вызываете в два раза больше демонов. Если вы сотворяете его с помощью ячейки заклинания 8 или 9 уровня, вы вызываете в три раза больше демонов

Приливная волна (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, капля воды
Длительность: Мгновенная
Классы: Волшебник, Друид

Вы призываете волну, которая обрушивается на выбранную вами область в пределах дистанции заклинания. Эта область может быть до 30 фт. длиной, до 10 фт. шириной и до 10 фт. высотой. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 4к8 и сбивается с ног. При успехе оно получает половину урона и не сбивается с ног. После этого вода разливается во все стороны, гася любые незащищённые источники огня в области действия заклинания и в пределах 30 фт. от неё.

Притворная смерть (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, щепотка кладбищенской земли
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Жрец, Воин, Плут, Волшебник, Друид

Вы касаетесь согласного существа и погружаете его в каталептическое состояние, не отличимое от смерти. Пока заклинание активно, или пока вы не коснетесь действием цели, снимая заклинание, цель выглядит мертвой для любого обследования и заклинаний, определяющих состояние цели. Цель ослеплена и недееспособна, а скорость равна 0. Цель получает сопротивление всем видам урона кроме психической энергии. Если цель была больна или отравлена, когда вы накладываете это заклинание, или становится больной или отравленной, находясь под его действием, болезни и яды не оказывают никакого эффекта, пока заклинание не окончится.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Проклятие (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Жрец, Воин, Плут, Волшебник

Вы касаетесь существа, и оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет проклятым на период действия заклинания. Накладывая это заклинание, выберите характер проклятья из следующего списка:

Выберите одну характеристику. Будучи проклятой, цель совершает проверки и спасброски этой характеристики с помехой.

Будучи проклятой, цель совершает с помехой броски атаки по вам.

Будучи проклятой, цель должна в начале каждого своего хода совершать спасбросок Мудрости. В случае провала она впустую тратит свое действие.

Пока цель проклята, ваши атаки и заклинания причиняют ей дополнительный урон некротической энергией 1к8.

Заклинание снятие проклятья оканчивает этот эффект. С разрешения Мастера, вы можете создать альтернативный эффект проклятья, но он не должен быть сильнее тех, что представлены выше. Финальное решение об эффекте проклятья остается за Мастером.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, **длительность** будет «Концентрация, вплоть до 10 минут». Если вы использовали ячейку 5 уровня или выше, **длительность** будет «8 часов». Если вы использовали ячейку 7 уровня или выше, **длительность** будет «24 часа». Если вы использовали ячейку 9 уровня, заклинание действует, пока не рассеется. При использовании ячейки как минимум 5 уровня концентрация не требуется.

Пылающие стрелы (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Следопыт, Чародей, Волшебник, Друид, Изобретатель

Вы касаетесь колчана, в котором находятся стрелы или болты. Когда боеприпас, вынутый из этого колчана, попадает дальнобойной атакой оружием, цель получает дополнительный урон огнём 1к6. Действие магии на боеприпас заканчивается после попадания или промаха. Заклинание заканчивается, когда из колчана было извлечено 12 боеприпасов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, количество боеприпасов, на которые действует заклинание, увеличивается на два за каждый уровень ячейки выше третьего.

Разговор с мёртвыми (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 фт.
Компоненты: В, С, М, горящие благовония
Длительность: 10 минут
Классы: Бард, Жрец

Вы даёте подобие жизни и сознания трупу, выбранному в пределах дистанции, позволяя ему отвечать на задаваемые вами вопросы. У трупа должен быть рот, и он не может быть нежитью. Заклинание проваливается, если этот труп был целью этого заклинания в течение последних 10 дней. Пока заклинание активно, вы можете задать трупу пять вопросов. Труп знает только то, что знал при жизни, включая известные языки. Ответы обычно короткие, загадочные или невыразительные, и труп не обязан давать правдивый ответ, если вы враждебны к нему или он распознает в вас врага. Это заклинание не возвращает душу в тело существа, а только оживляет дух. Таким образом, труп не может узнавать новую информацию, не осознаёт того, что происходило после его смерти, и не может размышлять о будущих событиях.

Разговор с растениями (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (30-фт. радиус)
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут
Классы: Бард, Следопыт, Друид

Вы наделяете растения в пределах 30 фт. от себя ограниченным сознанием и подобием жизни, позволяя им общаться с вами и выполнять ваши простые инструкции. Вы можете спрашивать их о событиях, происходивших в области заклинания за последний день, получая информацию о проходивших существах, погоде и прочих обстоятельствах. Вы можете также превратить на время действия заклинания труднопроходимую местность, вызванную растениями (кусты и заросли), в обычную местность. Вы можете превратить на время действия заклинания обычную местность в труднопроходимую, если там есть растения, например, заставляя ветки и лианы хватать преследователей. На усмотрение Мастера, растения могут выполнять и другие задачи. Это заклинание не позволяет растениям выкапываться и перемещаться, но они могут свободно двигать ветками, ростками и стеблями. Если в области заклинания есть растительное существо, вы можете общаться с ним, как если бы у вас был общий язык, но вы не получаете магическую способность влиять на него. Это заклинание может заставить растения, созданные заклинанием опутывание, отпустить существо.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Рассеивание магии (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Жрец, Воин, Паладин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник, Друид, Изобретатель

Выберите одно существо, предмет или магический эффект в пределах дистанции. Все заклинания 3 уровня и ниже на цели оканчиваются. Для каждого заклинания с уровнем 4 или выше совершите проверку базовой характеристики. Сл равна 10 + уровень заклинания. В случае успеха это заклинание оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы автоматически заканчиваете эффекты заклинаний на цели, чей уровень не превышает уровень использованной ячейки заклинаний.

Рост растений (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие или 8 часов
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Следопыт, Друид

Это заклинание вливает жизненные силы в растения, находящиеся в определённой области. Есть два варианта использования этого заклинания; одно даёт краткосрочный, другое — долговременный эффект. Если вы активируете это заклинание 1 действием, выберите точку в пределах дистанции. Все обычные растения в пределах 100-фт. ого радиуса с центром на этой точке становятся густыми и рослыми. Существо, перемещающееся по этой местности, должно потратить 4 фута перемещения за каждый 1 пройдённый фут. Вы можете исключить одну или несколько областей любого размера в пределах зоны действия заклинания. Если вы активируете это заклинание 8 часов, вы делаете почву удобренной. Все растения в радиусе полумили с центром на точке в пределах дистанции становятся удобренными на 1 год. Эти растения приносят удвоенный урожай.

Слияние с камнем (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов
Классы: Жрец, Друид

Вы входите в каменный предмет или поверхность, достаточно большую, чтобы там поместилось ваше тело, и сливаетесь на время действия заклинания вместе со всем снаряжением с камнем. Используя перемещение, вы выходите из камня в точке, которой можете коснуться. Ваше присутствие абсолютно незаметно, и без помощи магии обнаружить вас невозможно. Слившись с камнем, вы не можете видеть, что происходит вокруг, и все проверки Мудрости (Внимательность), совершённые, чтобы слушать, совершаются с помехой. Вы осознаёте ход времени и можете в камне накладывать заклинания на себя. Вы можете перемещением выйти из камня в том месте, где вы входили, что оканчивает это заклинание. Иначе вы перемещаться не можете. Небольшие физические повреждения камня не причиняют вам вреда, но частичное разрушение или изменение его формы (так, что вы больше внутри не поместитесь) изгоняют вас и причиняют дробящий урон 6к6. Полное разрушение камня (или превращение его в другую субстанцию) изгоняет вас и причиняет дробящий урон 50. Если вас изгоняют, вы падаете ничком в свободном пространстве, ближайшем к месту, в котором вы входили в камень.

Снятие проклятья (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Воин, Паладин, Плут, Колдун, Волшебник

После вашего касания все проклятья, действующие на одно существо или предмет, оканчиваются. Если предмет был проклятым магическим предметом, проклятье остается, но заклинание разрывает настройку владельца на него, поэтому его можно снять или выбросить.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC

Сотворение пищи и воды (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Паладин, Изобретатель

Вы создаёте 45 фунтов еды и 30 галлонов (100 литров) воды на земле или в контейнере в пределах дистанции, которых достаточно для питания пятнадцати гуманоидов или пятерых скакунов на 24 часа. Еда безвкусная, но сытная, и портится, если её не съесть за 24 часа. Вода чистая, и она не портится.

Спровоцированная жадность (AI)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, Драгоценный камень стоимостью 50 зм
Длительность: Концентрация до 1 минуты
Классы: Жрец, Чародей, Колдун, Волшебник

Когда вы произносите это заклинание, вы показываете драгоценный камень, используемый в качестве материального компонента, и выбираете любое количество существ в пределах , дальности заклинания, которые могут видеть вас. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или быть очарована вами до тех пор, пока заклинание не закончится, или пока вы или ваши спутники не сделаете что-нибудь вредное для очарованного существа. Будучи очарованным таким образом, существо не может ничего сделать, кроме как использовать свое движение, чтобы безопасно приблизиться к вам. Существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, не может двигаться, а просто жадно смотрит на драгоценный камень, который вы показываете.

В конце каждого своего хода пораженная цель может сделать спасбросок Мудрости. Если это удается, то для этой цели эффект развеивается.

Стена ветров (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, крошечный веер и перо экзотического происхождения
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Следопыт, Друид

В точке на земле, выбранной вами в пределах дистанции, начинает дуть сильный ветер. Вы можете сделать стену длиной до 50 фт., высотой до 15 фт. и толщиной до 1 фута. Вы можете как угодно изгибать стену, лишь бы это был непрерывный путь по земле. Стена существует, пока активно заклинание. Когда стена появляется, все существа в её области должны совершить спасброски Силы. Существо получает дробящий урон 3к8 при провале, или половину этого урона при успехе. Сильный ветер сдерживает туман, дым и прочие газы. Маленькие и ещё меньшие летающие существа и предметы не могут пройти через эту стену. Лёгкие, сыпучие материалы, оказавшиеся в стене, взлетают вверх. Стрелы, болты и прочие обычные боеприпасы, выпущенные в цели, находящиеся за стеной, отклоняются вверх и автоматически промахиваются (валуны, брошенные великанами и осадными машинами, а также подобные боеприпасы, не отклоняются). Существа в газообразной форме не могут пройти через неё.

Стихийное оружие (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Паладин, Изобретатель

Немагическое оружие, которого вы касаетесь, становится магическим. Выберите один из следующих видов урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Пока заклинание активно, оружие получает бонус +1 к броскам атаки и причиняет при попадании дополнительный урон выбранного вида 1к4.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 или 6 уровня, бонус к броску атаки увеличивается до +2, а дополнительный урон увеличивается до 2к4. Если вы используете ячейку заклинания 7 уровня или выше, бонус увеличивается до +3, а дополнительный урон увеличивается до 3к4.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Ужас (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (30-фт. конус)
Компоненты: В, С, М, белое перо или сердце курицы
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы проецируете призрачное изображение худших кошмаров других существ. Все существа в 30-футовом конусе должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе они бросают все, что держат в руках, и становятся испуганными на время действия заклинания. Будучи испуганным этим заклинанием, существо должно каждый свой ход совершать действие Рывок, и перемещаться прочь от вас по самому безопасному маршруту, пока у нее есть куда перемещаться. Если существо оканчивает ход в месте, откуда у него нет линии обзора до вас, оно может совершить спасбросок Мудрости. В случае спасения заклинание перестает действовать на это существо.

Ускорение (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, стружка корня лакрицы
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Выберите согласное существо, видимое в пределах дистанции. Пока заклинание активно, скорость цели удваивается, она получает бонус +2 к КД, она совершает с преимуществом спасброски Ловкости, и в каждом ходу может совершать дополнительное действие. Этим действием может быть только Атака (одна атака оружием), Засада, Использование предмета, Отход или Рывок. Когда заклинание оканчивается, цель не может перемещаться и совершать действия, пока не пропустит свой следующий ход, так как становится заторможенной.

Хождение по воде (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочек пробки
Длительность: 1 час
Классы: Жрец, Следопыт, Чародей, Друид, Изобретатель

Это заклинание дарует способность перемещаться по жидкой поверхности — такой как вода, кислота, грязь, снег, зыбучий песок или лава — как если бы это была безвредная твёрдая поверхность (существа, идущие по жидкой лаве, всё равно получают урон от жара). До десяти согласных существ, видимых вами в пределах дистанции, получают эту же способность на время действия заклинания. Если вы делаете целью существо, погружённое в жидкость, заклинание поднимает его на поверхность со скоростью 60 фт. в раунд.

Языки (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, М, маленькая глиняная модель зиккурата
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Жрец, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Это заклинание дарует существу, которого вы касаетесь, способность понимать все языки, которые оно слышит. Более того, когда цель говорит, все существа, знающие хотя бы один язык, и слышащие цель, понимают, что она сказала.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

4 УРОВЕНЬ

Аура жизни (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (30-фт. радиус)
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Паладин

От вас исходит защищающая жизнь аура с радиусом 30 фт. Пока заклинание активно, аура перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Все невраждебные существа в ауре (включая вас) обладают сопротивлением к урону некротической энергией, и максимум их хитов не может уменьшаться. Кроме того, невраждебные живые существа восстанавливают 1 хит, когда начинают ход в этой ауре с 0 хитов.

Аура очищения (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (30-фт. радиус)
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Паладин

От вас исходит очищающая аура с радиусом 30 фт. Пока заклинание активно, аура перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Все невраждебные существа в ауре (включая вас) не могут заболеть, имеют сопротивление к урону ядом и совершают с преимуществом спасброски от эффектов, вызывающих следующие состояния: глухота, испуг, ослепление, отравление, очарование, ошеломление и паралич.

Болезненное сияние (XGtE)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Из точки, выбранной вами в пределах дистанции, распространяется сфера тусклого зеленоватого света с радиусом 30 фт. Свет огибает углы и существует до тех пор, пока заклинание не закончится.

Если существо впервые за раунд входит в область заклинания или начинает в ней свой ход, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получает урон излучением 4к10. Оно также получает один уровень истощения и само начинает испускать тусклый зеленоватый свет в радиусе 5 фт. Этот свет делает невозможным получение преимуществ от невидимости. Свет и любые уровни истощения, вызванные этим заклинанием, проходят, когда заклинание оканчивается.

Верный пес Морденкайнена (PHB)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, крошечный серебряный свисток, кусочек кости и нитка
Длительность: 8 часов
Классы: Воин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Вы создаете призрачного сторожевого пса в свободном пространстве, видимом в пределах дистанции, где он и остается на время длительности заклинания, пока вы не отпустите его действием, или пока вы не отойдете от него более чем на 100 фт. Пес невидим для всех существо кроме вас, и ему нельзя причинить вред. Если в пределах 30 фт. от него оказывается существо с размером Маленькое или больше, не произнося при этом пароль, указанный вами при накладывании этого заклинания, пес начинает громко лаять. Пес видит невидимых существ и его зрение простирается на Эфирный План. Он игнорирует иллюзии. В начале каждого вашего хода пес пытается укусить одно существо в пределах 5 фт. от себя, враждебное вам. Бонус атаки пса равен вашему модификатору базовой характеристики + ваш бонус мастерства. При попадании он причиняет колющий урон 4к8.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Власть над водами (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 фт.
Компоненты: В, С, М, капля воды и щепотка пыли
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Жрец, Воин, Плут, Волшебник, Друид

Пока это заклинание активно, вы контролируете свободно текущую или стоячую воду в кубе с длиной ребра 100 фт. Вы можете выбрать один эффект из перечисленных ниже. Вы можете в свой ход действием повторить тот же эффект или выбрать другой.

Водоворот. Для этого эффекта требуется объем воды в квадрате с длиной стороны 50 фт. и глубиной 25 фт. В центре области вы формируете водоворот. Водоворот создает воронку шириной 5 фт. в основании, 50 фт. в верхней части, и высотой 25 фт. Все существа и предметы, находящиеся в воде в пределах 25 фт. от водоворота, подтягиваются к нему на 10 фт. Существа могут плыть прочь от водоворота, совершая проверку Силы (Атлетика) против Сл ваших заклинаний. Если существо впервые за раунд входит в пространство воронки или начинает в ней ход, оно должно совершить спасбросок Силы. При провале существо получает дробящий урон 2к8 и становится пойманным воронкой, пока заклинание активно. При успешном спасении существо получает половину урона, и не становится пойманным воронкой. Пойманное воронкой существо может действием пытаться уплыть от водоворота, как описано выше, но проверка Силы (Атлетика) совершается с помехой. В каждом ходу в первый раз, когда предмет оказывается в области воронки, он получает дробящий урон 2к8; этот же урон причиняется за каждый раунд, проведенный предметом в воронке.

Наводнение. Вы увеличиваете уровень стоячей воды в области на высоту до 20 фт. Если в область попадает берег, вода выливается на землю. Если вы выбрали область посреди другого водного пространства, то вы вместо этого создаете волну высотой 20 фт., проходящую с одного края области до другого, где она и опадает. Все транспортные средства Огромного размера и меньше по ходу волны уносятся вместе с волной на противоположную сторону. Все транспортные средства Огромного размера и меньше, ударенные волной, получают 25 процентный шанс опрокинуться. Уровень воды остается повышенным, пока заклинание не окончится или вы не выберете другой эффект. Если этот эффект создал волну, волна будет повторяться в начале вашего следующего хода, пока длится эффект «наводнение».

Перенаправление потока. Вы заставляете текущую воду в области перемещаться в выбранном вами направлении, даже если воде придется течь через препятствия, вверх по стенам или в другом неугодном ей направлении. В области заклинания вода течет так, как укажете вы, но оказавшись за пределами зоны заклинания, она возвращается к естественному течению. Вода продолжает течь в указанном вами направлении, пока заклинание активно или пока вы не выберете другой эффект.

Разделение воды. Вы заставляете воду в области разойтись в стороны, формируя проход. Проход простирается в области заклинания, а разделенные воды формируют стены с обеих сторон. Проход существует, пока заклинание активно, или пока вы не выберете другой эффект. После этого вода в течение раунда медленно заполняет проход, восстанавливаясь до нормального уровня.

Водяная сфера (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, капля воды
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Вы создаёте сферу воды с радиусом 10 фт. в указанной точке в пределах дистанции заклинания. Сфера может парить в воздухе, однако не выше чем в 10 футах над землёй. Сфера существует до тех пор, пока действует заклинание.

Все существа, оказавшиеся внутри сферы, должны совершить спасбросок Силы. В случае успеха существо выталкивается из сферы в ближайшее свободное пространство. Существа как минимум Огромного размера автоматически совершают успешный спасбросок. При провале существо становится опутанным сферой и погружённым в воду. В конце каждого своего хода, оно может пытаться выбраться, повторяя спасбросок.

Сфера может опутать до четырёх существ Среднего или меньшего размера, или одно Большое существо. Если сфера опутывает существо, превышая при этом данное ограничение, то случайное из уже захваченных существ выпадает из сферы и падает ничком в 5 футах от неё.

Вы можете действием переместить сферу на расстояние до 30 фт. по прямой. Если на её пути оказывается яма, обрыв или другой провал, она безопасно спускается до тех пор, пока не достигнет высоты в 10 фт. над полом. Все захваченные существа перемещаются вместе со сферой. Вы можете направить сферу в существо, заставив его сделать спасбросок, но не более чем один раз за ход.

Когда заклинание заканчивается, сфера падает на землю и гасит все источники огня немагического происхождения в пределах 30 фт. Все существа, которые находились в ней, ничком падают на землю.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Воображаемый убийца (PHB)
Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Плут, Волшебник

Вы заглядываете в кошмары существа, видимого в пределах дистанции, и создаете иллюзорное проявление его страхов, видимое только ему. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель становится испуганной до конца действия заклинания. В конце каждого своего хода, пока заклинание активно, цель должна преуспевать в спасброске Мудрости, иначе она получает урон психической энергией 4к10. При успехе заклинание заканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше четвертого.

Высшая невидимость (PHB)
Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник

Вы или существо, которого вы касаетесь, становитесь невидимым, пока активно заклинание. Все, что цель носит и несет, становится невидимым, пока находится у этой личности.

Гигантское насекомое (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Друид

Вы превращаете на время действия заклинания до десяти многоножек, трёх пауков, пяти ос или одного скорпиона, находящихся в пределах дистанции, в гигантские версии своих сородичей. Многоножка становится гигантской многоножкой, паук становится гигантским пауком, оса становится гигантской осой, а скорпион становится гигантским скорпионом. Все существа повинуются вашим устным командам, и в бою они в каждом раунде действуют в ваш ход. Характеристики этих чудовищ есть у Мастера, и их действия и перемещения контролирует он. Существо сохраняет гигантский размер всю **длительность** заклинания, пока его хиты не опустятся до 0, или пока вы не окончите действием эффект на нём. Мастер может позволить вам выбирать другие цели. Например, если вы превращаете жука, его гигантская версия может обладать теми же характеристиками, что и гигантская оса.

Гравитационная воронка (EGtW)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М (черный мрамор)
Длительность: Мгновенная

Вы создаете сферу мощной гравитационной силы с радиусом 20 фт. с центром в точке, которую вы можете видеть в пределах досягаемости, и притягиваете существ к ее центру. Все существа в сфере должны сделать спасбросок Телосложения. При провале спасброска существо получает 5к10 урона силовым полем и притягивается по прямой линии к центру сферы, заканчиваясь в незанятом пространстве как можно ближе к центру (даже если это пространство находится в воздухе). При успешном спасброске существо получает половину урона и его не притягивает.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 5-го уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше четвертого.

Град (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 фт.
Компоненты: В, С, М, щепотка пыли и несколько капель воды
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Друид

На землю в цилиндре с радиусом 20 фт. и высотой 40 фт., с центром на точке в пределах дистанции, падают куски льда. Все существа в цилиндре должны совершить спасбросок Ловкости. Существо получает дробящий урон 2к8 и урон холодом 4к6 при провале, или половину этого урона при успехе. Град превращает область воздействия в труднопроходимую местность до конца вашего следующего хода.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, дробящий урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвертого.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Едкий шар (XGtE)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, капля желчи гигантского слизня
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник

В указанной вами точке в пределах дистанции заклинания появляется сияющий шар изумрудно-зелёной кислоты диаметром 1 фут, взрывающийся с радиусом 20 фт. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон кислотой 10к4 и ещё урон кислотой 5к4 в конце своего следующего хода. В случае успешного спасброска существо получает половину первичного урона и не получает урона в конце своего следующего хода.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, то первичный урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Защита от смерти (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов
Классы: Жрец, Паладин

Вы касаетесь существа и даруете ему некоторую защиту от смерти. Когда хиты цели впервые опускаются до 0 из-за получения урона, хиты цели опускаются всего лишь до 1, и заклинание заканчивается. Если заклинание ещё действует, а цель попадает под действие эффекта, убивающего её мгновенно, не причиняя урона, то этот эффект игнорируется, и заклинание заканчивается.

Изгнание (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, неприятный для цели предмет
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Жрец, Воин, Паладин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы пытаетесь послать одно существо, которое видите в пределах дистанции, на другой план существования. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы, иначе будет изгнана.

Если цель родом с того плана существования, на котором находитесь вы, вы изгоняете ее в безопасный демиплан. Находясь там, цель недееспособна. Она остается там, пока активно заклинание, после чего возвращается в пространство, из которого исчезла, или ближайшее свободное пространство, если то место занято. Если цель родом не с того плана существования, на котором находитесь вы, цель изгоняется с негромким хлопком, возвращаясь на свой родной план. Если заклинание окончится раньше чем через 1 минуту, цель возвращается в пространство, из которого исчезла, или ближайшее свободное пространство, если то место занято. В противном случае цель не возвращается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше четвертого.

Изготовление (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Вы превращаете сырье в готовое изделие из этого материала. Например, вы можете создать деревянный мост из нескольких деревьев, веревку из груды пеньки, или одежду изо льна или шерсти. Выберите сырье, которое видите в пределах дистанции. Вы можете создать предмет Большого или меньшего размера (помещающийся в куб с длиной ребра 10 фт., или восемь соединенных кубов с длиной ребра 5 фт.), при условии, что сырья хватит. Если вы работаете с металлом, камнем или другой минеральной материей, создаваемый предмет не может быть больше Среднего размера (должен помещаться в один куб с длиной ребра 5 фт.). Качество предметов, изготавливаемых этим заклинанием, напрямую зависит от качества сырья. Этим заклинанием нельзя создавать и изменять существ и магические предметы. Вы также не можете создавать с его помощью предметы, обычно требующие высокого мастерства, такие как ювелирные изделия, оружие, стекло или доспех, если только вы не владеете ремесленным инструментом, необходимым для создания таких предметов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Изменение формы камня (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, мягкая глина, из которой делается грубая копия желаемого каменного предмета
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Воин, Плут, Волшебник, Друид, Изобретатель

Вы касаетесь каменного предмета с размером не больше Среднего, или камня, не превышающего ни по одному из измерений более 5 фт., и придаете ему любую форму. Так, например, вы можете превратить большой камень в оружие, статую или гроб, или создать небольшой проход в стене, если эта стена толщиной меньше 5 фт. Вы можете также скорректировать каменную дверь или ее обрамление, чтобы запереть наглухо. У создаваемого вами предмета могут быть две дверные петли и щеколда, но более мелкие механические детали невозможны.

Кабинет Морденкайнена (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, тонкий свинцовый лист, кусок матового стекла, шарик из ваты или ткани и толченый хризолит
Длительность: 24 часа
Классы: Воин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Вы создаете в пределах дистанции защищенное магией место. Это куб с длиной ребра от 5 до 100 фт. Заклинание длится, пока не окончится, или вы не окончите его действием. Когда вы накладываете это заклинание, вы решаете, какую именно безопасность обеспечивает заклинание, выбирая все или некоторые из следующих свойств:

- Звуки не проходят сквозь границу защищенного пространства.
- Граница защищенного пространства выглядит темной и затуманенной, блокируя обзор (в том числе и темное зрение) сквозь нее.
- Сенсоры, создаваемые заклинаниями школы Прорицания, не могут появляться в защищенной области и проходить сквозь ее периметр.
- Существа в области не могут становиться целями заклинаний школы Прорицания.
- Ничто не может телепортироваться в охраняемую область или из нее.
- В охраняемой области блокируются планарные перемещения.
- Накладывание этого заклинания на одно и то же место в течение года делает этот эффект постоянным.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете увеличить размер куба на 100 фт. за каждый уровень ячейки выше 4. Таким образом, это заклинание, использованное ячейкой 5 уровня, может создать куб с длиной ребра 200 фт.

Каменная кожа (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, пыль бриллианта, стоящего 100 зм, расходуемая заклинанием
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Воин, Монах, Следопыт, Плут, Чародей, Волшебник, Друид, Изобретатель

Это заклинание делает плоть согласного существа, которого вы коснулись, твердой как камень. Пока заклинание активно, цель получает сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Леомундов потайной сундук (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, изысканный сундук, 90х6х?60 сантиметров, созданный из редких материалов, и стоящий как минимум 5 000 зм, и его копия Крошечного размера, изготовленная из того же материала, стоящая как минимум 50 зм
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Вы прячете сундук вместе со всем его содержимым на Эфирном Плане. Вы должны касаться и сундука и его миниатюрной копии, служащей материальным компонентом для заклинания. Сундук может содержать до 12 кубических фт. неживой материи (3×2×2 фута). Пока сундук остается на Эфирном Плане, вы можете действием прикоснуться к копии, чтобы вернуть сундук. Он появляется в свободном пространстве на полу в пределах 5 фт. от вас. Вы можете отослать сундук обратно на Эфирный План, прикоснувшись действием к сундуку и его копии. Спустя 60 дней появляется накопительный шанс 5 процентов в день, что эффект заклинания окончится. Эффект оканчивается, если вы активируете это заклинание еще раз, если копия сундука будет уничтожена, или если вы окончите это заклинание действием. Если заклинание оканчивается, а сундук находится на Эфирном Плане, он безвозвратно теряется.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Магический глаз (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, мех летучей мыши
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Воин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Вы создаете невидимый магический глаз в пределах дистанции, который парит в воздухе на время длительности. Вы мысленно воспринимаете зрительную информацию с глаза, у которого обычное зрение и темное зрение в пределах 30 фт. Глаз смотрит во всех направлениях. Вы можете действием переместить глаз на 30 фт. в любом направлении. Глаз может удаляться от вас на любое расстояние, но не может уходить на другие планы существования. Сплошные препятствия блокируют движение глаза, но он может проходить через отверстия диаметром в 1 дюйм (2,5 сантиметра).

Мираж (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 300 фт.
Компоненты: В, С, М, камень, ветка, и кусочек зеленого растения
Длительность: 24 часа
Классы: Бард, Воин, Плут, Колдун, Волшебник, Друид

Вы заставляете природную местность в пределах куба с длиной ребра 150 фт., находящегося в пределах дистанции, выглядеть, звучать и пахнуть как другая природная местность. Таким образом, поле или дорогу можно сделать похожей на болото, холм, расселину или другую труднопроходимую или непроходимую местность. Пруд можно сделать похожим на травяную лужайку, пропасть сделать пологим спуском, а каменистый овраг — широкой и ровной дорогой. Рукотворные строения, снаряжение и существа в области не меняют облик. Тактильные ощущения местности не меняются, поэтому существа, входящие в нее, скорее всего, поймут обман. Если на прикосновение разница не очевидна, существо, тщательно исследующее иллюзию, может предпринять проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний, чтобы не поверить. Существо, способное распознавать иллюзии, видит полупрозрачный образ, наложенный на местность.

Облачение тени (XGtE)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, глазное яблоко нежити, заключенное в драгоценный камень стоимостью не менее 150 зм
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Колдун

Пламевидные тени окутывают ваше тело на всё время действия заклинания, в результате чего вы становитесь сильно заслонённым для других. Тени превращают тусклый свет в пределах 10 фт. от вас в темноту, а яркий свет в той же области – в тусклый свет.

Вы получаете сопротивление к урону излучением до окончания действия заклинания. Кроме того, всякий раз, когда существо, находящееся в пределах 10 фт. от вас, попадает по вам рукопашной атакой, тени атакуют его, причиняя урон некротической энергией 2к8.

Оглушающая кара (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Паладин

В следующий раз, когда вы попадёте по существу рукопашной атакой оружием, пока активно это заклинание, ваша атака пронзает не только его тело, но и сознание, и атака причиняет цели дополнительный урон психической энергией 4к6. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик, а также не может совершать реакции.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Огненная стена (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, небольшой кусочек фосфора
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Монах, Плут, Чародей, Волшебник, Друид

Вы создаете стену из огня на твердой поверхности в пределах дистанции. Вы можете создать стену до 60 фт. в длину, 20 фт. в высоту и 1 фут толщиной, или замкнутой кольцом стеной до 20 фт. диаметром, 20 фт. высотой и толщиной 1 фут. Стена непрозрачная и существует, пока активно заклинание. Когда стена появляется, все существа в ее области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале они получают урон огнем 5к8 или половину этого урона при успехе. Одна сторона стены, выбранная при накладывании заклинания, причиняет урон огнем 5к8 всем существам, оканчивающим ход в пределах 10 фт. от этой стороны или внутри стены. Существа получают такой же урон когда впервые за ход входят в стену или оканчивают там ход. Другая сторона стены не причиняет урон.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвертого.

Огненный щит (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, кусочек фосфора или светлячок
Длительность: 10 минут
Классы: Воин, Плут, Волшебник

На время длительности заклинания ваше тело покрывается тонким слоем пламени, испускающим яркий свет в пределах 10-фт.ого радиуса и тусклый свет в пределах еще 10 фт. Вы можете досрочно окончить это заклинание действием. Это пламя предоставляет вам либо теплый щит, либо прохладный щит, на ваш выбор. Теплый щит дает вам сопротивление к урону холодом, а прохладный щит дает сопротивление к урону огнем. Кроме того, каждый раз, когда существо, находящееся в пределах 5 фт. от вас, попадает по вам рукопашной атакой, щит испускает пламя. Атакующий получает урон огнем 2к8 в случае теплого щита или урон холодом 2к8 в случае прохладного щита.

Отилюков упругий шар (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, полусферический кусочек чистого кристалла и такая же по размерам полусфера из гуммиарабика
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Плут, Волшебник, Изобретатель

Сфера из мерцающей силы окружает находящееся в пределах дистанции существо или предмет с размером не больше Большого. Нежелающее существо должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо окружается сферой на время действия заклинания. Ничто — ни физические предметы, ни энергия, ни эффекты прочих заклинаний — не могут проходить через этот барьер, как внутрь, так и наружу, хотя существо в сфере может дышать нормально. Сфера обладает иммунитетом ко всем видам урона, и находящееся внутри существо или предмет не может получать урон от атак и эффектов, исходящих снаружи, но и находящееся в сфере существо не может причинить урон ничему, что находится снаружи. Сфера ничего не весит, и она достаточно велика, чтобы вместить существо или предмет. Окруженное существо может действием толкать стены сферы и таким образом перемещаться со скоростью, уменьшенной вдвое. Точно так же, сферу могут поднять и переносить другие существа. Заклинание распад, нацеленное на сферу, уничтожает ее, не причиняя вреда тому, что находится внутри.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Очарование монстра (XGtE)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник, Друид

Вы пытаетесь очаровать существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Оно должно совершить спасбросок Мудрости, с преимуществом, если вы или ваши спутники сражаетесь с ним. Если оно проваливает спасбросок, оно очаровано вами до тех пор, пока заклинание активно или пока вы или ваши спутники не причиняете ему вред. Очарованное существо считает вас своим другом. Когда заклинание оканчивается, существо знает, что было очаровано вами.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 4. Эти существа должны находиться в пределах 30 фт. друг от друга, когда вы выбираете их целями.

Переносящая дверь (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 500 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы телепортируетесь в другое пространство в пределах дистанции. Вы оказываетесь точно в выбранном месте. Это может быть место, которое вы видели, которое вы представляете, или которое вы можете описать указаниями направления и расстояния, например, «200 фт. подо мной» или «на северо-запад, вверх под углом 45 градусов, на 300 фт.». Вы можете взять с собой предметы, если их вес позволяет вам их нести. Вы также можете взять с собой одно согласное существо, с размером не больше вашего, которое тоже может нести дозволенный вес предметов. При накладывании заклинания существо должно находиться в пределах 5 фт. от вас. Если вы должны оказаться в месте, уже занятом существом или предметом, вы и все перемещающиеся с вами существа получаете урон силовым полем 4к6, и заклинание вас не телепортирует.

Подчинение зверя (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Друид

Вы пытаетесь взять под контроль зверя, которого видите в пределах дистанции. Зверь должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет очарован вами на время действия заклинания. Если вы или дружественные вам существа сражаются с ним, он совершает спасбросок с преимуществом. Пока зверь очарован, вы обладаете телепатической связью с ним, пока вы оба находитесь на одном плане существования. При помощи этой связи вы можете отдавать ему команды, пока находитесь в сознании (действие не требуется), и он должен будет их выполнять. Вы можете указать общее действие, такое как «атакуй вон то существо», «беги отсюда» или «принеси вот это». Если существо выполняет приказ и не получает дальнейших указаний от вас, оно в меру своих сил обороняется и защищает себя. Вы можете действием захватить полный контроль над целью. До конца вашего следующего хода существо совершает только выбранные вами действия, и не делает ничего, что вы ему не позволяете. В это время вы можете заставлять существо совершать реакции, но при этом вы тратите и свою реакцию тоже. Каждый раз, когда цель получает урон, она совершает новый спасбросок Мудрости от этого заклинания. В случае успеха заклинание оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 5, концентрацию можно поддерживать до 10 минут. Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 6, концентрацию можно поддерживать до 1 часа. Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 7 или выше, концентрацию можно поддерживать до 8 часов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Поиск высшего скакуна (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Паладин

Вы призываете духа, который принимает форму верного величественного скакуна. Появляясь в свободном пространстве в радиусе действия, дух принимает форму, которую вы выбираете: грифон, пегас, перитон, лютый волк, носорог или саблезубый тигр.

Параметры существа соответствуют параметрам выбранной формы, представленным в Бестиарии, хотя на самом деле оно является небожителем, феей или исчадием (на ваш выбор), а не его обычным существом. Кроме того, если у него Интеллект 5 или меньше, его Интеллект становится равен 6, и он получает способность понимать один язык на ваш выбор, на котором вы разговариваете.

Вы контролируете скакуна в бою. Пока он находится в пределах 1 мили от вас, вы можете общаться с ним телепатически. Находясь верхом на скакуне, вы можете делать так, что наложенные вами заклинания, нацеливающиеся только на вас, будут нацелены ещё и на скакуна.

Когда хиты скакуна опускаются до 0, он исчезает, не оставляя физического тела. Вы можете также в любое время отпустить скакуна действием, заставляя его исчезнуть. В любом случае, повторное использование этого заклинания призывает этого же скакуна, восстанавливая хиты до максимума и снимая с него все состояния.

У вас не может быть больше одного скакуна, призванного этим заклинанием, одновременно. Вы можете действием навсегда отпустить скакуна, освободив его от уз и заставляя исчезнуть.

Всякий раз, когда скакун исчезает, он оставляет предметы, которые нёс или которые были надеты на него.

Поиск существа (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, кусочек меха ищейки
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Бард, Жрец, Воин, Паладин, Следопыт, Плут, Волшебник, Друид

Опишите или назовите известное вам существо. Вы чувствуете направление к этому существу, пока оно находится в пределах 1 000 фт. от вас. Если существо перемещается, вы узнаете, в какую сторону оно направляется. Это заклинание может искать конкретное известное вам существо, или ближайшее существо конкретного вида (например, человек или единорог), если вы хотя бы раз видели такое существо вблизи (в пределах 30 фт.). Если описанное или названное вами существо находится в другом обличье, например, под эффектом заклинания превращение, это заклинание не найдет это существо. Это заклинание не может обнаружить существ, если прямой путь между вами перерезан текущей водой шириной как минимум 10 фт.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв духа аберрации (ТСЕ)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (заспиртованное щупальце и глазное яблоко в инкрустированном платиной флаконе стоимостью не менее 400 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 часа
Классы Колдун, Волшебник

Вы призываете духа абберации. Дух появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик «Духа Абберации» ниже. Когда вы используете это заклинание, выберите Бехолдеркина, Слаада или Порождение звёзд. Дух напоминает абберацию выбранного вида, а также определяет одну из способностей описанных в блоке характеристик.

Дух исчезает, когда его хиты падают до 0 или, когда заканчивается действие заклинания.

Дух дружелюбен к вам и вашим союзникам. В бою он имеет такую же Инициативу что и вы, однако его ход наступает после вашего. Он подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, он использует Действие Уклонение для избегания опасностей.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 5-го уровня или выше, используйте более высокий уровень везде, где уровень заклинания учитывается, как показано в блоке характеристик.

Дух Абберации (ТСЕ)

Средний, абберация

Класс доспеха: 11 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты: 40 + 10 за каждую ячейку выше 4-го уровня)
Скорость: 30 фт.; летая 30 фт. (парение) (Бехолдеркин)

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

Иммунитет к урону Психика
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки Глубинная речь, понимает язык, на котором вы говорите
Сложность -
Бонус мастерства равен вашему

Регенерация (Только Слаад). Аберрация восстанавливает 5 хитов в начале своего хода, если у неё имеется хотя бы 1 хит.

Шепчущая Аура (Только Порождение звёзд). В начале каждого хода аберрации каждое существо в пределах 5 футов от неё должно преуспеть в Спасброске Мудрости против Сл ваших заклинаний или получить 2к6 урона психикой, при условии, что аберрация дееспособна.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня ячейки (округляя в меньшую сторону).

Когти (Только Слаад). Рукопашная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 1к10 + 3 + уровень ячейки рубящего урона. Если целью является существо, то оно не может восстанавливать хиты до начала следующего хода аберрации.

Луч из Глаз (Только Для Бехолдеркина). Дальнобойная атака заклинанием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 150 футов, одно существо. Попадание: 1к8 + 3 + уровень психического урона заклинания.

Психический Удар (Только Звездное Отродье). Атака заклинанием ближнего боя: ваш модификатор атаки заклинанием, чтобы ударить, достичь 5 футов, одно существо. Попадание: 1к8 + 3 + уровень ячейки урона психикой.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв духа конструкта (ТСЕ)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (небольшой, богато украшенный каменный и металлический сейф стоимостью не менее 400 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 часа
Классы Изобретатель, Волшебник

Вы призываете дух конструкта. Дух появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик «Духа Конструкта» ниже. Когда вы используете это заклинание, выберите материал: Глина, Металл или Камень. Дух напоминает голема или модрона (на ваш выбор) созданного из выбранного материала, а также определяет одну из способностей описанных в блоке характеристик.

Дух исчезает, когда его хиты падают до 0 или, когда заканчивается действие заклинания.

Дух дружелюбен к вам и вашим союзникам. В бою он имеет такую же Инициативу что и вы, однако его ход наступает после вашего. Он подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, он использует Действие Уклонение для избегания опасностей.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 5-го уровня или выше, используйте более высокий уровень везде, где уровень заклинания учитывается, как показано в блоке характеристик.

Дух Конструкта (ТСЕ)

Средний, конструкт

Класс доспеха: 13 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты: 40 + 15 за каждую ячейку выше 3-го уровня
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	10(0)	18(+4)	14(+2)	11(0)	5(-3)

Иммунитет к статусу Очарование, Испуганный, Паралич, Отравление, Недееспособный, Окаменевший
Иммунитет к урону Яд
Чувства: Темное зрение 60 фт.,
Пассивная внимательность 10
Языки понимает язык, на котором вы говорите
Сложность -
Бонус мастерства равен вашему

Раскаленный Корпус (Только Металл). Существо, которое касается конструкта или поражает его атакой ближнего боя, находясь в пределах 5 футов от него, получает 1к10 урона огнем.

Каменная Летаргия (Только Камень). Когда существо, которое конструкт может видеть, начинает свой ход в пределах 10 футов от него, Конструкт может заставить его совершить Спасбросок Мудрости против Сл ваших заклинаний При провале спасброска, цель не может использовать реакцию, и ее скорость уменьшается вдвое до начала её следующего хода.

Действия

Мультиатака. Конструкт совершает количество атак, равное половине уровня ячейки (округляя в меньшую сторону).

Удар. Рукопашная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: lк8 + 4 + уровень дробящего урона.

Реакция

Неистовый Выпад (Только Глина). Когда конструкт получает урон, он совершает атаку Ударом против случайного существа в пределах 5 футов от него. Если в пределах досягаемости нет ни одного существа, конструкт передвигается на половину своей скорости к противнику, которого он может видеть, не провоцируя возможных атак.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв духа стихии (ТСЕ)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (воздух, галька, пепел и вода внутри инкрустированного золотом флакона стоимостью не менее 400 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 часа
Классы Друид, Следопыт, Волшебник

Вы призываете духа стихии. Дух появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик «Духа Стихии» ниже. Когда вы используете это заклинание, выберите элемент: Воздух, Земля, Огонь или Вода. Дух напоминает двуногое существо, покрытое выбранным элементом, а также определяет одну из способностей описанных в блоке характеристик.

Дух исчезает, когда его хиты падают до 0 или, когда заканчивается действие заклинания.

Дух дружелюбен к вам и вашим союзникам. В бою он имеет такую же Инициативу что и вы, однако его ход наступает после вашего. Он подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, он использует Действие Уклонение для избегания опасностей.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 5-го уровня или выше, используйте более высокий уровень везде, где уровень заклинания учитывается, как показано в блоке характеристик.

Дух Стихии (ТСЕ)

Средний, элементаль

Класс доспеха: 11 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты: 50 + 10 за каждую ячейку выше 4-го уровня)
Скорость: 40 фт.; копая 40 фт. (только Земля); летая 40 фт. (парение) (только Воздух); плавая 40 фт. (только Вода)

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

Сопротивление урону кислота (только Вода), электричество и звук (только Воздух), колющий и рубящий (только Земля)
Иммунитет к урону Яд; Огонь (только Огонь)
Иммунитет к статусу Истощение, Паралич, Отравление, Безсознательный, Окаменевший
Чувства: Темное зрение 60 фт.,
Пассивная внимательность 10
Языки Первичный, понимает язык, на котором вы говорите
Сложность -
Бонус мастерства равен вашему

Аморфная форма (только Воздух, Огонь и Вода). Элементаль может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без притискивания.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает количество атак, равное половине уровня ячейки (округляя в меньшую сторону).

Удар. Рукопашная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 1к10 + 4 + уровень ячейки дробящего урона (только Воздух, Земля и Вода) или урона огнём (только Огонь)

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Превращение (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, кокон гусеницы
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Друид

Это заклинание придает новый облик существу, которое вы видите в пределах дистанции. Несогласное существо должно совершить спасбросок Мудрости, чтобы избежать эффекта. Перевертыши автоматически преуспевают в этом спасброске. Это заклинание не может подействовать на цель, у которой 0 хитов. Превращение длится, пока активно заклинание, или пока хиты цели не опустятся до 0, или она не умрет. Новый облик может принадлежать зверю, чей ПО не превышает ПО цели (или уровень цели, если у нее нет показателя опасности). Игровые характеристики цели, включая значения ментальных характеристик, заменяются характеристиками выбранного зверя. У цели остается мировоззрение и характер. Цель принимает хиты нового облика. При возвращении в естественный облик количество ее хитов будет как до превращения. Если она возвращается в свой облик от того, что хиты опустились до 0, весь излишний урон перенесется на естественный облик. Если излишний урон не опускает хиты естественного облика существа до 0, оно не теряет сознание. Действия существа в новом облике ограничены теми, что доступны ей, и она не может говорить, накладывать заклинания и совершать другие действия, требующие рук или речи. Снаряжение цели сливается с ее новым обликом. Существо не может активировать, использовать, надевать или получать какие-то иные преимущества от своего снаряжения.

Предсказание (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, благовония и жертвенное подношение, подходящее вашей религии, стоящие вместе как минимум 25 зм, расходуемые заклинанием
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Ваша магия и жертвоприношение связывают вас с богом или его слугой. Вы задаёте один вопрос о конкретной цели, событии, или деятельности, которая произойдёт в течение следующих 7 дней. Мастер даёт на это честный ответ. Это может быть короткая фраза, загадочный стих или знамение. Это заклинание не учитывает всевозможные обстоятельства, способные изменить исход событий, такие как накладывание дополнительных заклинаний и потеря и приобретение спутников. Если вы накладываете это заклинание несколько раз до завершения продолжительного отдыха, существует накопительный шанс 25 процентов за каждое использование, начиная со второго, что вы получите случайный ответ. Мастер совершает этот бросок скрытно.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв высшего демона (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, сосуд с кровью гуманоида, убитого за последние 24 часа
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Колдун, Волшебник

Вы произносите инфернальные слова, призывая одного демона из хаоса Бездны. Вы выбираете тип демона, показатель опасности которого равен 5 или ниже, например, теневой демон или барлгура. Демон появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Демон исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Совершите проверку инициативы за демона, который будет совершать свои собственные ходы. Когда вы призываете его и в каждый свой ход после этого, вы можете дать вербальную команду (действий не требуется), сообщая ему, что он должен делать в свой следующий ход. Если вы не даёте никаких команд, демон тратит свой ход, атакуя любое существо в пределах досягаемости, которое атаковало его.

В конце каждого своего хода демон совершает спасбросок Харизмы. Он получает помеху в этом спасброске, если вы назовёте его истинное имя. В случае провала демон продолжает подчиняться вам.

При успехе, демон освобождаете из-под вашего контроля на всё оставшееся время и тратит свои последующие ходы, преследуя и атакуя ближайших не-демонов в меру своих способностей. Если вы перестанете держать концентрацию на заклинании до того, как оно достигнет своей полной продолжительности, неконтролируемый демон не исчезнет в течение 1к6 раундов, если его хиты ещё не равны 0.

Как часть колдовства вы можете начертить на земле круг кровью, используемой в качестве материального компонента. Круг должен быть достаточного размера, чтобы вместить вас. Пока заклинание длится, призванный демон не может пересечь круг или разрушить его, и он не может атаковать никого в нём. Если материальный компонент использован подобным образом, он расходуется при окончании заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 5 уровня или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше 4.

Призыв лесных обитателей (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, по одной ягоде падуба за каждое призываемое существо
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Следопыт, Друид

Вы призываете фейских существ, которые появляются в свободном пространстве, которое вы видите в пределах дистанции. Выберите один из вариантов того, кто появляется:

- Одно фейское существо с показателем опасности 2 или ниже
- Два фейских существа с показателем опасности 1 или ниже
- Четыре фейских существа с показателем опасности 1/2 или ниже
- Восемь фейских существ с показателем опасности 1/4 или ниже.

Призванное существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается. Призванные существа дружественны к вам и вашим спутникам. Совершите проверку инициативы за призванных существ как за одну группу, и они будут совершать свои собственные ходы. Они подчиняются отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, они защищаются от враждебных существ, но действий не совершают. Параметры существ есть у Мастера.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейки большего уровня, вы выбираете один из описанных выше вариантов, но появляется в два раза больше существ при ячейке 6 уровня, и в три раза больше при ячейке 8 уровня.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв малых элементалей (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Воин, Плут, Волшебник, Друид

Вы призываете элементалей, которые появляются в свободном пространстве, которое вы видите в пределах дистанции. Выберите один из вариантов того, кто появляется:

- Один элементаль с показателем опасности 2 или ниже
- Два элементаля с показателем опасности 1 или ниже
- Четыре элементаля с показателем опасности 1/2 или ниже
- Восемь элементалей с показателем опасности 1/4 или ниже

Элементаль исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается. Призванные существа дружественны к вам и вашим спутникам. Совершите проверку инициативы за призванных существ как за одну группу, и они будут совершать свои собственные ходы. Они подчиняются отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаете команду, они защищаются от враждебных существ, но действий не совершают. Параметры существ есть у Мастера.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейки большего уровня, вы выбираете один из описанных выше вариантов, но появляется в два раза больше существ при ячейке 6 уровня, и в три раза больше при ячейке 8 уровня.

Принуждение (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард

Выбранные вами существа, которых вы видите в пределах дистанции, и которые слышат вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Цель автоматически преуспевает, если не может быть очарована. При провале спасброска цель попадает под действие этого заклинания. Пока заклинание активно, вы можете в каждом своём ходу бонусным действием указать направление, горизонтальное для вас. Все попавшие под действие цели должны в свой следующий ход максимально возможно перемещаться в том направлении. Перед перемещением они могут совершить свои действия. После перемещения из-за заклинания они могут совершить ещё один спасбросок Мудрости, чтобы окончить этот эффект. Цель не обязана перемещаться в очевидно опасное место, такое как огонь или костёр, но она провоцирует атаки, когда идёт в указанном направлении.

Проклятье стихий (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Колдун, Волшебник, Друид, Изобретатель

Выберите одно существо, видимое в пределах дистанции заклинания, а затем выберите один из следующих видов урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе будет подвержена действию заклинания. Когда цель впервые за ход получает урон выбранного вида, она также получает дополнительный урон этого вида 2к6. Кроме того, пока действует заклинание, цель теряет любые сопротивления к этому виду урона.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете выбрать одну дополнительную цель за каждый уровень ячейки выше четвёртого. Цели должны находиться в пределах 30 фт. друг от друга, когда вы накладываете заклинание.

Свобода перемещения (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, кожаный ремешок, обмотанный вокруг предплечья или аналогичной конечности
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Жрец, Следопыт, Друид, Изобретатель

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание активно, на перемещения цели не влияет труднопроходимая местность, а заклинания и прочие магические эффекты не могут ни уменьшить её скорость, ни сделать её парализованной или опутанной. Цель может также потратить 5 фт. перемещения, чтобы автоматически высвободиться из немагических оков, таких как кандалы или захват другого существа. Более того, нахождение под водой не накладывает штрафы на перемещение и атаки цели.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Смятение (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, три ореховые скорлупки
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Воин, Плут, Чародей, Волшебник, Друид

Это заклинание атакует и скручивает сознание существ, порождая галлюцинации и провоцируя на необдуманные действия. Все существа в сфере с радиусом 10 фт. с центром на точке, выбранной в пределах дистанции, должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе попадут под действие эффекта. Попавшая под эффект цель не может совершать реакции и должна бросать к10 в начале каждого своего хода, чтобы определить свое поведение в этом ходу.

к10	Поведение
1	Существо использует все свое перемещение на движение в случайном направлении. Для определения направления бросьте к8, назначив каждой грани свое направление. Действие в этом ходу существо не совершает.
2–6	Существо в этом ходу не перемещается и не совершает действий.
7–8	Существо действием совершает рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу в пределах досягаемости. Если в пределах досягаемости нет других существ, существо в этот ход ничего не делает.
9–10	Существо может действовать и перемещаться как обычно.

В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Мудрости. В случае успеха на этой цели эффект заканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, радиус сферы увеличивается на 5 фт. за каждый уровень ячейки выше четвертого.

Страж веры (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В
Длительность: 8 часов
Классы: Жрец

В выбранной и видимой вами свободной клетке в пределах дистанции появляется и начинает парить призрачный страж. Страж занимает своё пространство, и его контуры плохо видны за исключением сверкающего меча и щита, украшенного символом вашего божества. Все существа, враждебные вам, перемещающиеся впервые за ход в пространство, находящееся в пределах 10 фт. от стража, должны преуспеть в спасброске Ловкости. При провале такое существо получает урон излучением 20, или половину этого урона при успехе. Страж исчезает, когда причинит суммарно 60 урона.

Страж природы (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Следопыт, Друид

Дух природы отвечает на ваш призыв и превращает вас в могущественного стража. Превращение длится до тех пор, пока заклинание не закончится. Вы выбираете одну из следующих форм: Первобытный зверь или Великое древо.

Первобытный зверь. Мягкий мех покрывает ваше тело, ваши черты лица становятся дикими, и вы получаете следующие преимущества:

- Скорость ходьбы увеличивается на 10 фт.
- Вы получаете тёмное зрение в радиусе 120 фт.
- Вы совершаете броски атаки, основанные на Силе, с преимуществом.
- Рукопашные атаки оружием наносят дополнительный урон силовым полем 1к6.

Великое древо. Ваша кожа покрывается корой, листья прорастают из ваших волос, и вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете 10 временных хитов.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски Телосложения.
- Вы совершаете броски атаки, основанные на Ловкости и Мудрости, с преимуществом.
- Когда вы находитесь на земле, земля в радиусе 15 фт. от вас становится труднопроходимой местностью для врагов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сфера бури (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Волшебник

В указанной вами точке в пределах дистанции заклинания возникает сфера завихряющегося воздуха радиусом 20 фт. Сфера существует, пока действует заклинание. Все существа, оказавшееся внутри сферы в момент появления, должны совершить спасбросок Силы, иначе получат дробящий урон 2к6. Пространство сферы считается труднопроходимой местностью. Пока действует заклинание, вы можете бонусным действием вызвать разряд молнии, который устремится из центра сферы к выбранному вами существу в пределах 60 фт. от центра сферы. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. Атака совершается с преимуществом, если цель находится внутри сферы. При попадании цель получает урон электричеством 4к6.

Существа в пределах 30 фт. от сферы совершают с помехой проверки Мудрости (Внимательность), связанные со слухом.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, то урон каждого эффекта увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Усыхание (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Воин, Плут, Чародей, Колдун, Волшебник, Друид

Некротическая энергия омывает выбранное вами существо, которое вы видите в пределах дистанции, забирая из него жидкость и жизненные силы. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. Цель получает урон некротической энергией 8к8 в случае провала или половину этого урона в случае успеха. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов. Если цель — растительное существо или магическое растение, оно совершает спасбросок с помехой, и заклинание причиняет ему максимальный урон. Если цель — немагическое растение, не являющееся существом, например, дерево или куст, оно не совершает спасбросок; а просто засыхает и умирает.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвертого.

Цепкая лоза (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Следопыт, Друид

Вы создаёте лозу, вырастающую из земли в свободном пространстве на ваш выбор, видимом вами в пределах дистанции. Когда вы накладываете это заклинание, вы можете приказать лозе ухватить видимое вами существо, находящееся в пределах 30 фт. от неё. Это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе его подтянет на 20 фт. к лозе. Пока заклинание активно, вы можете в каждом своём ходу бонусным действием приказывать лозе ухватить то же самое или другое существо.

Эвардовы черные щупальца (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочек щупальца гигантского осьминога или гигантского кальмара
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Воин, Волшебник

Черные извивающиеся щупальца заполняют квадрат на полу с длиной стороны 20 фт., который вы видите в пределах дистанции. Пока заклинание активно, эти щупальца делают местность труднопроходимой. Когда существо впервые за ход входит в область заклинания или начинает там ход, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получит дробящий урон 3к6 и станет опутанным щупальцами до окончания заклинания. Существо, начинающее ход в этой области, уже опутанное щупальцами, получает дробящий урон 3к6. Опутанное щупальцами существо может действием совершить проверку Силы или Ловкости (на свой выбор) против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно высвобождается.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast, LLC

5 УРОВЕНЬ

Быстрый колчан (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, колчан, содержащий как минимум один боеприпас
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Следопыт

Вы так модифицируете свой колчан, что он начинает производить бесконечный запас немагических боеприпасов, которые сами прыгают в вашу руку, когда вы тянетесь за ними. Пока заклинание активно, вы в каждом своём ходу можете бонусным действием совершить две атаки оружием, использующим боеприпасы из колчана. Каждый раз, когда вы совершаете такую дальнобойную атаку, ваш колчан при помощи магии заменяет использованный вами боеприпас таким же немагическим боеприпасом. Все боеприпасы, созданные этим заклинанием, распадаются, когда заклинание оканчивается. Если колчан перестаёт быть вашей собственностью, заклинание оканчивается.

Вещий сон (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: Особая
Компоненты: В, С, М, горсть песка, капля чернил и перо, выдернутое у спящей птицы
Длительность: 8 часов
Классы: Бард, Колдун, Волшебник

Это заклинание формирует сон другого существа. Выберите целью этого заклинания известное вам существо. Цель должна находиться на одном плане существования с вами. Этим заклинанием нельзя связаться с существами, которые не спят, например, с эльфами. Вы или согласное существо, которого вы касаетесь, входите в транс, становясь посыльным. Находясь в трансе, посыльный осознаёт своё окружение, но не может совершать действий и перемещаться. Если цель спит, посыльный появляется в её сне и может беседовать с ней, пока та спит, и пока заклинание активно. Посыльный также может формировать окружение сна, создавая местность, предметы и прочие образы. Посыльный может в любое время выйти из транса, окончив эффект этого заклинания. После пробуждения цель прекрасно помнит сон. Если в момент накладывания заклинания цель бодрствует, посыльный это узнаёт, и может либо окончить транс (и заклинание), либо подождать, пока цель заснёт, и тогда он появится во сне цели. Вы можете сделать посыльного кошмарным для цели. В этом случае посыльный может передать послание не длиннее десяти слов, и цель обязана совершить спасбросок Мудрости. При провале отголоски кошмара длятся весь сон, и цель не получает преимуществ от этого отдыха. Кроме того, когда цель просыпается, она получает урон психической энергией 3к6. Если у вас есть часть тела, клок волос, обрезки ногтей или другая подобная часть тела цели, она совершает спасбросок с помехой.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Власть над ветрами (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Вы можете контролировать ветер в кубе с длиной ребра 100 фт., который вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Выберите один из ниже перечисленных эффектов. Этот эффект продолжается до тех пор, пока действует заклинание, если вы действием не переключитесь на другой эффект. Вы также можете действием временно прекратить действие эффекта или вновь возобновить его.

Шквал. Ветер усиливается, постоянно дуя горизонтально в направлении, которое вы выбрали. Вы можете выбрать интенсивность ветра: спокойный, умеренный или сильный. Умеренный или сильный ветер создаёт помехи для дальнобойных атак оружием, если их траектория проходит через область действия заклинания или целью является существо в кубе. Все существа, идущие против сильного ветра, расходуют дополнительный фут передвижения за каждый пройдённый фут.

Нисходящий поток. Вы создаёте постоянный поток сильного ветра, который направлен сверху вниз. Атаки дальнобойным оружием получают помеху, если их траектория проходит через область действия заклинания или целью является существо в кубе. Если летающее существо впервые за ход оказывается в этой области или начинает свой ход в ней, оно должно совершить спасбросок Силы, сбиваясь с ног при провале.

Восходящий поток. Вы создаёте постоянный поток ветра, который направлен снизу вверх. Существа, которые падают на землю внутри куба, получают лишь половину урона от падения. Если существо в кубе совершает вертикальный прыжок, высота прыжка увеличивается на 10 фт.

Водоворот (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, лист дерева или бумаги, свёрнутый в трубочку
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Друид

В точке, которую вы можете видеть в пределах дистанции, возникает воронка воды радиусом 30 фт. и глубиной 5 фт. Точка должна находиться на поверхности земли или в толще воды. Пока действует заклинание, эта область считается труднопроходимой местностью, и все существа, начинающие в ней ход, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе получат дробящий урон 6к6 и будет подтянуты на 10 фт. в направлении центра.

Временной сдвиг (EGtW)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами, когда существо, которое вы видите, делает бросок атаки или начинает накладывать заклинание
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Вы указываете на существо, совершающее атаку или накладывающее заклинание, которое должно преуспеть в спасброске Мудрости или быть изгнанным, будучи брошенным в другой момент времени, заставляя бросок атаки промахнуться или заклинание будет потраченным впустую. В начале его следующего хода цель вновь появляется там, где она была или в ближайшем незанятом пространстве. Цель не помнит, что вы читали заклинание и оно подвергалось воздействию временного сдвига.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 6-го уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше пятого. Эти существа должны находиться в пределах 30 фт. друг от друга.

Высшее восстановление (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, бриллиантовая пыль, стоящая как минимум 100 зм, расходуемая заклинанием
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Жрец, Друид, Изобретатель

Вы наделяете существо, которого касаетесь, позитивной энергией, отменяющей ослабляющие эффекты. Вы можете уменьшить уровень истощения цели на 1, или окончить на ней один из следующих эффектов:

- Один эффект, делающий цель очарованной или окаменевшей
- Одно проклятье, включая настройку на проклятый магический предмет
- Любое уменьшение одной из характеристик цели
- Один эффект, уменьшающий максимум хитов цели

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гнев природы (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Следопыт, Друид

Вы взываете к духам природы, чтобы обратить их против ваших врагов. Выберите точку, которую вы можете видеть в пределах дистанции. Духи оживляют деревья, камни и травы в 60-футовом кубе с центром в этой точке на всё время действия заклинания.

Травы и подлесок. Любая область земли в кубе, покрытая травой или подлеском, является труднопроходимой местностью для ваших врагов.

Деревья. В начале каждого вашего хода каждый из ваших врагов в пределах 10 фт. от любого дерева внутри куба должен преуспеть в спасброске Ловкости или получить 4к6 рубящего урона от хлещущих его ветвей.

Корни и лозы. В конце каждого вашего хода одно существо по вашему выбору, которое находится на земле внутри куба, должно преуспеть в спасброске Силы или становится удерживаемым до тех пор, пока заклинание не закончится. Удерживаемое существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против Сл вашего заклинания. При успехе эффект для него оканчивается.

Камни. Бонусным действием в свой ход вы можете призвать камень внутри куба, чтобы запустить его в существо, которое вы можете видеть в границах куба. Совершите дальнобойную атаку заклинанием против этой цели. При попадании цель получает 3к8 немагического дробящего урона и должна преуспеть в спасброске Силы или упасть ничком.

Далекий шаг (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Вы телепортируетесь до 60 фт. в свободное пространство, видимое вами. Каждый ваш ход до окончания действия заклинания вы можете использовать бонусное действие, чтобы телепортироваться таким образом снова.

Длань Бигби (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, яичная скорлупа и перчатка из змеиной кожи
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Волшебник, Изобретатель

Вы создаёте мерцающую руку Большого размера из полупрозрачного силового поля в свободном пространстве, которое видите в пределах дистанции. Рука существует, пока активно заклинание, и она перемещается по вашей команде, подражая движениям вашей собственной руки. Эта рука является предметом, у которого КД 20, а количество хитов равно максимуму ваших хитов. Когда хиты руки опускаются до 0, заклинание оканчивается. У руки Сила 26 (+8), а Ловкость 10 (+0). Рука не заполняет своё пространство.

Когда вы накладываете это заклинание, а также в последующие ходы, но уже бонусным действием, вы можете перемещать руку на 60 фт. и создавать ей один из следующих эффектов:

Могучая длань. Рука пытается толкнуть существо, находящееся в пределах 5 фт. от неё, в выбранном вами направлении. Совершите проверку Силы руки, противопоставленную проверке Силы (Атлетика) цели. Если цель Среднего размера или меньше, вы совершаете проверку с преимуществом. В случае успеха рука толкает цель на 5 фт. плюс количество фт., равное модификатору базовой характеристики, умноженному на 5. Рука перемещается вместе с целью, оставаясь в пределах 5 фт. от неё.

Преграждающая длань. Рука встаёт между вами и выбранным вами существом, пока вы не отдадите руке другую команду. Рука перемещается так, что находится между вами и целью, предоставляя вам от цели укрытие на половину. Цель не может пройти сквозь пространство руки, если её значение Силы не больше значения Силы руки. Если значение Силы у цели больше, чем у руки, она может подойти к вам сквозь руку, но пространство руки для цели считается труднопроходимой местностью.

Сжатый кулак. Рука ударяет одно существо или предмет в пределах 5 фт. от себя. Совершите рукопашную атаку заклинанием за руку, используя свои параметры. При попадании цель получает урон силовым полем 4к8.

Сжимающая длань. Рука пытается схватить существо с размером Огромное или меньше, находящееся в пределах 5 фт. от неё. При проверке захвата вы используете значение Силы руки. Если размер цели Средний или меньше, вы совершаете проверку с преимуществом. Пока рука держит цель в захвате, вы можете бонусным действием сдавливать её рукой. Цель при этом получает дробящий урон 2к6 + модификатор вашей базовой характеристики.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, за каждый уровень ячейки выше пятого урон от сжатого кулака увеличивается на 2к8, а урон от сжимающей длани увеличивается на 2к6.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Древесный путь (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Следопыт, Друид

Вы получаете способность входить в дерево и перемещаться через него в другое дерево того же вида, находящееся в пределах 500 фт. Оба дерева должны быть живыми, и размер обоих должен быть не меньше вашего. Вы должны использовать 5 фт. перемещения, чтобы войти в дерево. Вы мгновенно узнаёте местоположение всех других деревьев этого вида в пределах 500 фт., и частью этого же перемещения можете либо перейти в одно из этих деревьев, либо выйти из дерева, в котором вы находитесь. Вы появляетесь в пространстве на свой выбор в пределах 5 фт. от текущего дерева, используя ещё 5 фт. перемещения. Если у вас не осталось перемещения, вы появляетесь в пределах 5 фт. от дерева, в которое входили. Вы можете использовать эту перемещающую способность один раз в раунд, пока активно заклинание. Каждый ход вы должны заканчивать вне дерева.

Заражение (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 7 дней
Классы: Жрец, Друид

Ваше касание вызывает болезнь. Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу, находящемуся в пределах вашей досягаемости. При попадании существо отравлено.

В конце каждого своего хода цель должна совершить спасбросок Телосложения. Преуспев в трёх спасбросках, существо больше не отравлено, и заклинание заканчивается. После провала трёх спасбросков существо больше не отравлено, но вы выбираете одну из болезней в списке ниже. Эффекты выбранной болезни действуют на цель до конца длительности заклинания.

Поскольку это заклинание вызывает у цели настоящую болезнь, все эффекты, исцеляющие болезни и влияющие на течение болезней, применимы.

Воспаление разума. Сознание существа лихорадит. Существо совершает с помехой проверки и спасброски Интеллекта, и в бою существо ведёт себя так, будто находится под действием заклинания смятение.

Гниение плоти. Плоть существа начинает разлагаться. Существо совершает с помехой проверки Харизмы и получает уязвимость ко всем видам урона.

Грязевая лихорадка. Грязевая лихорадка охватывает тело существа. Существо совершает с помехой проверки Силы, спасброски Силы и броски атаки, использующие Силу.

Припадок. Существо сотрясают неостановимые судороги. Существо совершает с помехой проверки Ловкости, спасброски Ловкости и броски атаки, использующие Ловкость.

Склизкая смерть. Существо начинает неконтролируемо кровоточить. Существо совершает с помехой проверки и спасброски Телосложения. Кроме того, каждый раз, когда цель получает урон, она становится ошеломлённой до конца своего следующего хода.

Слепотуха. Боль заволакивает сознание существа, а его глаза становятся молочно-белыми. Существо совершает с помехой проверки и спасброски Мудрости, и становится ослеплённым.

Знание легенд (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, благовония, стоящие как минимум 250 зм, расходуемые заклинанием, и четыре пластинки из слоновой кости, стоящие как минимум 50 зм каждая
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Жрец, Волшебник

Назовите или опишите личность, место или вещь. Заклинание создаёт в вашем сознании краткое описание важных знаний о данном предмете. Это могут быть текущие разговоры, забытые истории, или даже тайные знания, никогда не выходящие за рамки определённого круга посвящённых. Если названный предмет не обладает легендарной значимостью, вы не получаете информацию. Чем больше информации о выбранном предмете у вас уже есть, тем точнее и детальнее будет полученная вами информация. Полученная информация правдива, но может быть завуалирована. Например, если вы нашли таинственный топор, заклинание может выдать такую информацию: «Горе злодею, коснувшемуся этого топора, ибо даже древко его способно отрубить руки негодяю. Только истинный Сын Камня, почитатель и любимец Морадина, может пробудить истинную силу этого топора, и то только если назовёт священное слово Рудногг».

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Изгоняющая кара (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Паладин

В следующий раз, когда вы попадёте по существу атакой оружием, пока активно это заклинание, ваше оружие покрывается силовым полем, и атака причиняет цели дополнительный урон силовым полем 5к10. Кроме того, если эта атака опустила хиты цели до 50 или ниже, вы изгоняете её. Если цель родом не с того плана существования, на котором сейчас находитесь вы, цель исчезает, возвращаясь на свой родной план. Если цель родом с того плана, на котором находитесь вы, она исчезает в безопасном демиплане. Находясь там, цель недееспособна. Она остаётся там, пока активно заклинание, после чего возвращается в пространство, из которого исчезла, или ближайшее свободное пространство, если то место занято.

Изменение памяти (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Волшебник

Вы пытаетесь изменить воспоминания другого существа. Одно существо, которое вы видите, должно совершить спасбросок Мудрости. Если вы с ним сражаетесь, оно совершает спасбросок с преимуществом. При провале цель становится очарованной вами на время действия заклинания. Очарованная цель недееспособна и не осознаёт окружение, но всё ещё может слышать вас. Если она получит урон или станет целью другого заклинания, это заклинание оканчивается, и воспоминания цели не изменяются. Пока длится это очарование, вы можете повлиять на воспоминание цели, произошедшее за последние 24 часа и длящееся не больше 10 минут. Вы можете полностью стереть память об этом событии, позволить цели вспомнить всё с потрясающей точностью, изменить детали этого события, или заменить это воспоминание на что-то совершенно иное. Вы должны произнести цели её новые воспоминания, и она должна понимать ваш язык, чтобы изменённые воспоминания заняли место. Её сознание само заполнит пробелы в деталях вашего описания. Если заклинание оканчивается до того как вы закончите описывать новые воспоминания, память существа не будет затронута. В противном случае изменённые воспоминания вступают в силу в конце действия заклинания. Изменённая память не обязательно будет влиять на поведение существа, особенно если она противоречит его наклонностям, мировоззрению или вере. Нелогичная изменённая память, такая как внедрение воспоминаний о том, как существу нравится купаться в кислоте, отбрасываются, как дурной сон. Мастер может посчитать, что изменённая память слишком абсурдная, чтобы влиять на существо в значительной степени. Заклинания снятие проклятья и высшее восстановление, наложенные на цель, восстанавливают её истинную память.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, вы можете изменить воспоминания о событиях, произошедших до 7 дней назад (6 уровень), 30 дней назад (7 уровень), 1 года назад (8 уровень), или в любой момент в жизни существа (9 уровень).

This is an unofficial Fan Content [illegible] Wizards of the Coast. [illegible] rights of the materials used [illegible]

Инфернальный зов (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, рубин стоимостью не менее 999 зм
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Колдун, Волшебник

Произнося темное заклинание, вы вызываете дьявола из Девяти Преисподних. Вы выбираете тип дьявола, который должен иметь показатель опасности 6 или ниже, например, шипастый или бородатый дьявол. Дьявол появляется в незанятом пространстве, которое вы видите в радиусе действия. Дьявол исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Дьявол недружелюбен к вам и вашим спутникам. Совершите проверку инициативы за дьявола, который будет совершать свои собственные ходы. Он находится под контролем Мастера и в каждом своем ходу действует в соответствии со своей природой. Дьявол может атаковать вас, если считает, что может победить, или он попытается искусить вас, чтобы вы совершили злой поступок в обмен на небольшую услугу. Параметры существа есть у Мастера.

Каждый ваш ход вы можете попытаться дать вербальную команду дьяволу (действие не требуется).Он подчиняется команде, если вероятный результат соответствует его желаниям, особенно если результат приведет вас ко злу. В противном случае вы должны совершить проверку Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) против его проверки Мудрости (Проницательность).

Вы совершаете проверку с преимуществом, если произносите истинное имя дьявола. При провале дьявол становится невосприимчивым к вашим вербальным командам на всё время действия заклинания,хотя он всё равно может выполнять ваши команды, если захочет. При успехе дьявол будет выполнять вашу команду, например, – «атакуй моих врагов», «исследуй комнату впереди» или «отнеси это сообщение королеве», – пока он не завершит это дело, после чего вернется к вам, чтобы сообщить о выполнении.

Если вы теряете концентрацию до того, как заклинание закончится, дьявол не исчезает, если он стал невосприимчив к вашим вербальным командам. Вместо этого он действует по своему желанию в течение 3к6 минут и только потом исчезает.

Если у вас есть талисман конкретного дьявола, вы можете призвать этого дьявола, если он имеет соответствующий показатель опасности плюс 1, и он подчиняется всем вашим командам без каких-либо проверок Харизмы.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше 5.

Испепеление (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Волшебник

Пламя охватывает одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. В случае провала она получает урон огнём 7к6, а в случае успеха — половину этого урона. Кроме того, при провале цель загорается на время действия заклинания. Горящая цель испускает яркий свет в радиусе 30 фт. и тусклый свет в пределах ещё 30 фт. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок. При провале она получает урон огнём 3к6, а при успехе заклинание заканчивается. Это пламя волшебное, поэтому его нельзя потушить обычными способами.

Если урон от этого заклинания опускает хиты цели до 0, она обращается в пепел.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Каменная стена (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, небольшой кусочек гранита
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Монах, Чародей, Волшебник, Друид, Изобретатель

В точке, выбранной вами в пределах дистанции, появляется немагическая стена из камня. Стена толщиной 6 дюймов (15 сантиметров) и составлена из десяти плит 10 × 10 фт. Каждая плита должна соседствовать как минимум с одной другой плитой. В качестве альтернативы, вы можете создать плиты 10 × 20 фт., но толщиной только 3 дюйма (7,5 сантиметров). Если стена при появлении проходит по пространству существа, это существо выталкивается по одну из сторон стены (на ваш выбор). Если существо со всех сторон окружается стеной (или стеной и другой сплошной поверхностью), это существо может совершить спасбросок Ловкости. При успехе оно может реакцией переместиться на расстояние, равное своей скорости, чтобы не быть окружённым стеной. Стена может иметь любую форму, хотя и не может занимать одно пространство с существами и предметами. Стена не обязана быть вертикальной, и не обязана целиком покоиться на твёрдом основании. Однако, она должна сливаться с существующим камнем, опираясь на него.

Таким образом, вы можете создать этим заклинанием мост через пропасть или наклонный спуск. Если вы создаёте пролёт длиной больше 20 фт., вы должны уменьшить вдвое размер каждой плиты, чтобы создать поддержку. Вы можете придавать стене грубую форму, создавая бойницы, зубцы, и так далее. Стена является предметом, изготовленным из камня, которому можно причинить урон и, тем самым, пробить. У каждой плиты КД 15 и по 30 хитов за каждый 1 дюйм (2,5 сантиметра) толщины. Уменьшение хитов плиты до 0 уничтожает её, и по решению Мастера, может вызвать обвал смежных плит. Если вы поддерживаете концентрацию на этом заклинании в течение всей длительности, стена становится постоянной, и с этого момента её уже нельзя будет рассеять. В противном случае стена исчезает, когда заклинание будет окончено.

Конус холода (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (60-фт. конус)
Компоненты: В, С, М, небольшой кристаллический или стеклянный конус
Длительность: Мгновенная
Классы: Монах, Чародей, Волшебник

Из ваших рук вырывается волна холодного воздуха. Все существа в 60-футовом конусе должны совершить спасбросок Телосложения. Существа получают урон холодом 8к8 при провале, или половину этого урона при успехе. Существа, убитые этим заклинанием, становятся замороженными статуями, пока не растают.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Круг силы (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (30-фт. радиус)
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Паладин

От вас исходит божественная энергия, искажающая и рассеивающая магическую энергию в пределах 30 фт. от вас. Пока заклинание активно, сфера перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Все дружественные существа в этой области (включая вас) получают преимущество к спасброскам от заклинаний и других магических эффектов. Кроме того, когда такое существо преуспевает в спасброске от заклинания или магического эффекта, позволяющего совершить спасбросок для получения всего лишь половины урона, оно не получает урон вообще.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Круг телепортации (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 10 фт.
Компоненты: В, М, редкие мелки и чернила с основой из драгоценных камней стоимостью 50 зм, расходуемые заклинанием
Длительность: 1 раунд
Классы: Бард, Чародей, Волшебник

В процессе накладывания заклинания вы рисуете на полу круг диаметром 10 фт., исписанный знаками, связывающими ваше местоположение с постоянным кругом телепортации на ваш выбор, чью последовательность знаков вы знаете, и находящимся на том же плане существования, что и вы. В нарисованном круге появляется мерцающий портал, остающийся открытым до конца вашего следующего хода. Все существа, входящие в портал, мгновенно появляются в пределах 5 фт. от места назначения или в ближайшем свободном пространстве, если то место занято. Во многих основных храмах, гильдиях и прочих важных местах есть постоянные круги телепортации, начертанные где-то на их территории. У каждого такого круга есть уникальная последовательность знаков — серия рун, начертанных в определённом узоре. Когда вы впервые получаете возможность накладывать это заклинание, вы изучаете последовательность знаков двух местонахождений на Материальном Плане, выбранных Мастером. Вы можете узнать дополнительные последовательности знаков во время приключений. Вы можете запомнить новую последовательность, изучая её 1 минуту. Вы можете создать постоянный круг телепортации, накладывая это заклинание в одном и том же месте в течение одного года. При этом вы не обязаны тут же использовать свежесозданный круг.

Ментальная связь Рэри (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие (ритуал)
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочки яичной скорлупы двух разных видов существ
Длительность: 1 час
Классы: Волшебник

Вы создаёте телепатическую связь между восемью согласными существами на ваш выбор в пределах досягаемости. Существа с Интеллектом 2 и ниже не попадают под действие этого заклинания. Пока заклинание активно, цели могут телепатически общаться посредством этой связи, даже если у них нет общего языка. Общение возможно на любом расстоянии, но оно не может простираться на другие планы существования.

Множественное лечение ран (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Жрец, Друид

Волна целительной энергии исходит из точки, выбранной вами в пределах дистанции. Выберите до шести существ в сфере с радиусом 30 фт. с центром на этой точке. Все цели восстанавливают хиты в количестве, равном 3к8 + модификатор вашей базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, восстанавливается дополнительно 1к8 хитов за каждый уровень ячейки выше пятого.

Наблюдение (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, фокусировка, стоящая как минимум 1 000 зм, такая как хрустальный шар, серебряное зеркало или чаша со святой водой
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Бард, Жрец, Колдун, Волшебник, Друид

Вы можете видеть и слышать конкретное выбранное вами существо, находящееся на том же плане существования, что и вы. Цель должна совершить спасбросок Мудрости, модифицируемый тем, как хорошо вы знаете цель, и тем, какая связь с этим существом у вас есть. Если цель знает, что вы накладываете это заклинание, она может добровольно провалить спасбросок, если хочет, чтобы за ней следили.

Знание. Модификатор спасброска Через посредников (вы только слышали о цели) +5 Из первых рук (вы встречались с целью) +0 Знакомые (вы хорошо знаете цель) −5.

Связью. Модификатор спасброска Образ или рисунок −2 Вещь или одежда −4 Часть тела, прядь волос, кусок ногтя, и т. п. −10.

При успехе цель не попадает под действие, и вы не можете использовать это заклинание на ней в течение 24 часов. При провале заклинание создаёт невидимый сенсор в пределах 10 фт. от цели. Вы можете видеть и слышать через него, как если бы вы там находились. Сенсор перемещается вместе с целью, оставаясь в пределах 10 фт. от неё, пока активно заклинание. Существа, способные видеть невидимые предметы, видят сенсор как светящийся шарик размером с ваш кулак. Вместо того чтобы нацеливаться на существо, вы можете выбрать целью место, уже видимое вами. В этом случае сенсор появляется в этом месте и не перемещается.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Нашествие насекомых (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 фт.
Компоненты: В, С, М, несколько крупинок сахара, немного зёрнышек и капля жира
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Жрец, Чародей, Друид

Рой кусачей саранчи заполняет сферу с радиусом 20 фт. с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Сфера огибает углы. Сфера существует, пока активно заклинание, и её местность слабо заслонена. Пространство сферы является труднопроходимой местностью. Когда сфера появляется, все находящиеся в ней существа должны совершить спасбросок Телосложения. Существо получает колющий урон 4к10 при провале, или половину урона при успехе. Существа должны также совершать этот спасбросок когда впервые за ход входят в область заклинания или оканчивают там ход.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Небесный огонь (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, щепотка серы
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

В указанном вами месте возникает вертикальная колонна божественного пламени. Все существа в цилиндре с радиусом 10 фт. и высотой 40 фт. с центром на точке в пределах дистанции должны совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урон излучением 4к6 и урон огнём 4к6 при провале и половину урона при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон излучением или урон огнём (на ваш выбор) увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Обессиливание (XGtE)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Из вас тянется отросток чернильной тьмы, касаясь существа, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и вытягивая его жизненные силы. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. При успешном спасброске цель получает 2к8 урона некротической энергией, и заклинание заканчивается. При неудачном спасброске цель получает 4к8 урона некротической энергией, и до тех пор, пока заклинание не закончится, вы можете в каждый свой ход действием наносить цели урон некротической энергией 4к8. Заклинание заканчивается, если вы используете свое действие, чтобы делать что-либо еще, если цель окажется за пределами дистанции заклинания или получит от вас полное укрытие.

Всякий раз, когда заклинание наносит урон цели, вы восстанавливаете хиты, равные половине количества урона некротической энергией, наносимого цели.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 5.

Обет (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В
Длительность: 30 дней
Классы: Бард, Жрец, Паладин, Волшебник, Друид

Вы отдаёте магическую команду существу, видимому в пределах дистанции, заставляя его оказать некую услугу или наоборот, не совершать чего-либо. Если существо может вас понять, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе оно станет очарованным вами на время действия заклинания. Пока существо очаровано вами, оно получает урон психической энергией 5к10 каждый раз, когда действует, противореча вашим инструкциям, но не чаще одного раза за день. Существо, не способное вас понять, не попадает под действие этого заклинания. Вы можете отдать любую команду, кроме той, что однозначно будет самоубийственной. Если вы отдадите такую команду, заклинание оканчивается. Вы можете окончить заклинание преждевременно, потратив на это действие. Снятие проклятья, высшее восстановление и исполнение желаний тоже оканчивают его.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 или 8 уровня, **длительность** равна 1 году. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 9 уровня, заклинание длится, пока не будет окончено одним из упомянутых выше заклинаний.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Облако смерти (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Чародей, Волшебник

Вы создаете сферу с радиусом 20 фт. из ядовитого желто-зеленого тумана с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Этот туман огибает углы. Он существует, пока активно заклинание, или пока сильный ветер его не развеет, окончив **длительность**. Его пространство — сильно заслоненная местность. Когда существо впервые за ход входит в область заклинания или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Телосложения. Существо получает урон ядом 5к8 при провале или половину этого урона в случае успеха. Существо попадает под действие заклинания даже если задерживает дыхание или вообще не должно дышать. Облако в начале каждого вашего хода перемещается на 10 фт. прочь от вас, катясь по поверхности. Испарения, будучи тяжелее воздуха, стекаются вниз, и даже могут проникать в отверстия.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Общение (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 минута (ритуал)
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, благовоние и флакон святой или нечестивой воды
Длительность: 1 минута
Классы: Жрец

Вы связываетесь со своим божеством или божественным посредником и задаёте три вопроса, на которые можно ответить «да» или «нет». Вы должны задать вопросы пока заклинание активно. На каждый вопрос вы получаете правильный ответ. Божественные создания не всегда всеведущи, поэтому вы можете получить ответ «неясно», если вопрос находится вне компетенции божества. Если односложный ответ может ввести в заблуждение или противоречит интересам божества, Мастер может выдать короткую фразу. Если вы накладываете это заклинание несколько раз до завершения продолжительного отдыха, существует накопительный шанс 25 процентов за каждое использование, начиная со второго, что вы не получите ответ. Мастер совершает этот бросок скрытно.

Общение с природой (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 минута (ритуал)
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Варвар, Следопыт, Друид

Вы ненадолго сливаетесь с природой и получаете знание об окружающей территории. На открытом воздухе заклинание даёт вам знание о землях в пределах 3 миль. В пещерах и естественном подземном окружении радиус 300 фт. Заклинание не действует там, где природа заменена конструкциями, например, в городах и подвалах. Вы мгновенно получаете знание о трёх фактах на ваш выбор о следующих особенностях местности:

- местность и водоёмы
- преобладающие растения, минералы, животные и разумные существа
- мощные исчадия, небожители, нежить, феи и элементали
- влияние с других планов существования
- строения

Например, вы можете определить местонахождение мощной нежити, местонахождение чистой воды для питья и местонахождение окрестных поселений.

Оживление (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, бриллиант, стоящий как минимум 500 зм, расходуемый заклинанием
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Жрец, Паладин

Вы возвращаете к жизни мёртвое существо, которого касаетесь, при условии, что оно мертво не более 10 дней. Если душа этого существа может воссоединиться с телом и хочет этого, существо воскрешается с 1 хитом. Это заклинание также нейтрализует все яды и исцеляет немагические болезни, бывшие у существа в момент смерти. Однако это заклинание не снимает магические болезни, проклятья и подобные эффекты; если их не снять до накладывания этого заклинания, они снова начнут действовать, когда существо оживёт. Это заклинание не может оживить нежить. Это заклинание исцеляет все раны, но не восстанавливает отсутствующие части тела. Если у существа отсутствуют жизненно важные части тела — например, голова — заклинание автоматически проваливается. Возвращение к жизни — тяжёлое испытание. Цель получает штраф −4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик. Каждый раз, когда цель заканчивает длительный отдых, штраф уменьшается на 1, пока не исчезнет полностью.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Оживление вещей (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Чародей, Волшебник, Изобретатель

По вашему приказу оживают предметы. Выберите до десяти немагических предмета в пределах дистанции, которые никто не несёт и не носит. Цели Среднего размера считаются за два предмета, Большие цели считаются за четыре предмета, Огромные цели считаются за восемь предметов. Оживлять предметы с размером больше Огромного нельзя. Все цели оживают и становятся существами под вашим контролем до окончания действия заклинания или пока их хиты не уменьшатся до 0.

Вы можете бонусным действием мысленно отдать приказ существу, созданному этим заклинанием, если оно находятся в пределах 500 фт. от вас (если вы контролируете несколько существ, вы можете отдавать один и тот же приказ любому количеству из них одновременно). Вы решаете, какое действие совершит это существо, и куда оно переместится в следующем ходу, или вы можете отдать общий приказ, например, охранять комнату или коридор. Если вы не отдадите команду, существо будет всего лишь защищаться от врагов. Получив приказ, существо продолжает его выполнять, пока задача не будет выполнена.

Размер	Хиты	КД	Атака	Сила	Ловкость
Крошечный	20	18	+8 к атаке, урон 1к4 + 4	4	18
Маленький	25	16	+6 к атаке, урон 1к8 + 2	6	14
Средний	40	13	+5 к атаке, урон 2к6 + 1	10	12
Большой	50	10	+6 к атаке, урон 2к10 + 2	14	10
Огромный	80	10	+8 к атаке, урон 2к12 + 4	18	6

Оживлённый предмет является конструктом с КД, хитами, атаками, Силой и Ловкостью, зависящими от его размера. Его Телосложение 10, Интеллект и Мудрость 3, а Харизма 1. Его скорость 30 фт.; если у предмета нет ног или других придатков, которые можно использовать для перемещения, то он получает скорость полёта 30 фт. и может парить. Если предмет прикреплён к поверхности или большему предмету, например, это цепь, прикреплённая к стене, его скорость равна 0. Он обладает слепым зрением в радиусе 30 фт. и ничего не воспринимает за этими пределами. Когда хиты оживлённого предмета опускаются до 0, он возвращает себе свой обычный облик, а излишний урон переносится на оригинальный облик.

Если вы приказываете предмету атаковать, он может совершить одну рукопашную атаку по существу в пределах 5 фт. от него. Он совершает размашистую атаку с бонусом атаки и дробящим уроном, зависящим от его размера. Мастер может постановить, что этот предмет причиняет рубящий или колющий урон.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, вы можете оживить два дополнительных предмета за каждый уровень ячейки выше пятого.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Планарные узы (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 час
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, ювелирное украшение, стоящее как минимум 1 000 зм, расходуемое заклинанием
Длительность: 24 часа
Классы: Бард, Жрец, Волшебник, Друид

При помощи этого заклинания вы можете попытаться подчинить исчадие, небожителя, фею или элементаля. Существо должно находиться в пределах дистанции весь период накладывания заклинания (обычно для этого существо призывается в центр вывернутого магического круга). В конце накладывания заклинания цель должна совершить спасбросок Харизмы. При провале она должна служить вам, пока заклинание активно. Если существо было призвано или создано другим заклинанием, то **длительность** того заклинания увеличивается, чтобы совпадать с **длительностью** этого заклинания. Подчинённое существо должно выполнять ваши инструкции. Вы можете приказать ему сопровождать вас в приключении, охранять место, или передать послание. Существо выполняет ваши инструкции буквально, и если оно враждебно по отношению к вам, оно будет искать возможность помешать вам. Если существо выполняет ваши инструкции до того как заклинание оканчивается, оно отправляется к вам, чтобы сообщить об этом, если вы с ним находитесь на одном плане существования. Если вы находитесь на разных планах, оно возвращается к месту, где вы подчинили его, и остаётся там, пока заклинание не окончится.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку большего уровня, **длительность** увеличивается до 10 дней при использовании ячейки 6 уровня, 30 дней при использовании ячейки 7 уровня, 180 дней при использовании ячейки 8 уровня, и года и одного дня при использовании ячейки 9 уровня.

Пляска смерти (XGtE)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Колдун, Волшебник

Нити темной силы прыгают с ваших пальцев, чтобы пронзить до пяти Маленьких или Средних трупов, которые вы можете видеть в пределах дистанции. Каждый труп немедленно встает и становится нежитью. Вы решаете, является ли он зомби или скелетом, и он получает бонус к атаке и броскам урона, равный модификатору вашей заклинательной характеристики.

Вы можете использовать бонусное действие, чтобы мысленно управлять существами, которых вы создали этим заклинанием, выдавая одну и ту же команду каждому всем им. Чтобы получить команду, существо должно находиться в пределах 60 фт. от вас. Вы решаете, какие действия предпримут существа и куда они будут двигаться в следующий ход, или вы можете выдать команду общего характера, например, охранять помещение или проход от ваших врагов.

Если вы не выдаете никаких команд, существа ничего не предпринимают, кроме самозащиты от враждебных существ. После получения команды существа продолжают следовать им, пока их задача не будет выполнена.

Существа находятся под вашим контролем до тех пор, пока заклинание не закончится, после чего они снова станут трупами.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 6 уровня или выше, вы можете оживить до двух дополнительных трупов для каждого уровня ячейки выше 5.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved or endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Подчинение личности (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Чародей, Волшебник

Вы пытаетесь взять под контроль гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Он должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет очарованным вами на время действия заклинания. Если вы или дружественные вам существа сражаются с ним, он совершает спасбросок с преимуществом. Пока существо очаровано, вы обладаете телепатической связью с ним, пока вы оба находитесь на одном плане существования. При помощи этой связи вы можете отдавать ему команды, пока находитесь в сознании (действие не требуется), и оно должно будет их выполнять. Вы можете указать общее действие, такое как «атакуй вон то существо», «беги отсюда» или «принеси вот это». Если существо выполняет приказ и не получает дальнейших указаний от вас, оно в меру своих сил обороняется и защищает себя. Вы можете действием захватить полный контроль над целью. До конца вашего следующего хода существо совершает только выбранные вами действия, и не делает ничего, что вы ему не позволяете. В это время вы можете заставлять существо совершать реакции, но при этом вы тратите и свою реакцию тоже. Каждый раз, когда цель получает урон, она совершает новый спасбросок Мудрости от этого заклинания. В случае успеха заклинание оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 6, концентрацию можно поддерживать до 10 минут. Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 7, концентрацию можно поддерживать до 1 часа. Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 8 или выше, концентрацию можно поддерживать до 8 часов.

Поток негативной энергии (XGtE)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, сломанная кость и квадрат черного шелка
Длительность: Мгновенная
Классы: Колдун, Волшебник

Вы посылаете ленты негативной энергии в одно существо, которое видите в пределах дистанции. Если цель не является нежитью, она должна совершить спасбросок Телосложения и получить 5к12 урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Цель, убитая этим уроном, восстает в виде зомби в начале вашего следующего хода. Зомби преследует любое существо, которое может видеть и которое ближе всего к нему. Параметры зомби находятся в Бестиарии.

Если вы нацеливаете это заклинание на нежить, цель не совершает спасбросок. Вместо этого бросьте 5к12. Цель получает половину выпавшего значения в качестве временных хитов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved or endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Призыв духа небожителя (ТСЕ)
Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (золотая реликвия стоимостью не менее 500 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 часа
Классы Жрец, Паладин

Вы призываете духа небожителя. Дух появляется ангельской форме в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик «Духа Небожителя» ниже. Когда вы используете это заклинание, выберите Мстителя или Защитника, этот выбор определяет одну из способностей описанных в блоке характеристик.

Дух исчезает, когда его хиты падают до 0 или, когда заканчивается действие заклинания.

Дух дружелюбен к вам и вашим союзникам. В бою он имеет такую же Инициативу что и вы, однако его ход наступает после вашего. Он подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, он использует Действие Уклонение для избегания опасностей.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 6-го уровня или выше, используйте более высокий уровень везде, где уровень заклинания учитывается, как показано в блоке характеристик.

Дух Небожителя (ТСЕ)

Большой, небожитель

Класс доспеха: 11 + уровень ячейки (природный доспех) + 2 (только Защитник)
Хиты: 40 + 10 за каждую ячейку выше 5-го уровня
Скорость: 30 фт., летая 40 фт.

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

Сопротивление урону излучение
Иммунитет к статусу Очарование, Испуг
Чувства: Темное зрение 60 фт.,
Пассивная внимательность 12
Языки Небесный, понимает язык, на котором вы говорите
Сложность -
Бонус мастерства равен вашему

Действия

Мультиатака. Небожитель совершает количество атак, равное половине уровня ячейки (округляя в меньшую сторону).

Сияющий лук (только Мститель). Дальнобойная атака заклинанием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 150/600 фт., одна цель. Попадание: 2к6 + 2 + уровень ячейки урона излучением.

Сияющая булава (только Защитник). Рукопашная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 1к10 + 3 + уровень ячейки урона излучением, и небожитель может выбрать себя или другое существо, которое он может видеть, в пределах 10 фт от цели. Выбранное существо получает 1к10 временных хитов.

Исцеляющее прикосновение (1/ День). Небожитель прикасается к существу. Цель магическим образом восстанавливает 2к8 + уровень ячейки хитов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Преграда жизни (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (10-фт. радиус)
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Друид

От вас исходит мерцающий барьер с радиусом 10 фт., перемещающийся вместе с вами, остающийся с центром на вас, и защищающий вас от всех существ кроме нежити и конструктов. Барьер существует всё время, пока активно заклинание. Этот барьер не даёт указанным существам проходить и тянуться через него. Указанные существа могут накладывать заклинания и совершать атаки сквозь преграду дальнобойным оружием и оружием со свойством «досягаемость». Если вы перемещаетесь так, что указанное существо будет вынуждено пройти сквозь барьер, заклинание оканчивается.

Преобразование камня (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, глина и вода
Длительность: Мгновенная
Классы: Волшебник, Друид, Изобретатель

Вы выбираете область камня или грязи в кубе с длиной ребра 40 фт., которую вы можете видеть в пределах дистанции заклинания, а затем выбираете один из следующих эффектов:

Преобразование камня в грязь. Любой камень немагического происхождения в области превращается в равный объём густой, текучей грязи, которая остаётся в таком состоянии, пока действует заклинание.

Если вы накладываете это заклинание на поверхность земли, она становится достаточно зыбкой, чтобы существа могли в ней утонуть. Каждый фут передвижения в этой области обходится в 4 фута перемещения. Все существа, стоявшие в этой области в момент накладывания заклинания, должны совершить спасбросок Силы. Существа также должны совершать этот спасбросок, когда впервые за ход оказываются в этой области или заканчивают свой ход в ней. При провале существо погружается в грязь и считается опутанным, но может действием освободиться и перестать быть опутанным.

Если вы накладываете это заклинание на потолок, грязь обваливается вниз. Все существа, оказавшиеся внизу, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале они получают дробящий урон 4к8, а при успехе — половину этого урона.

Преобразование грязи в камень. Любая грязь или зыбучий песок немагического происхождения глубиной не более 10 фт. превращаются в мягкий камень на время действия заклинания. Все существа, находившиеся в грязи в момент накладывания заклинания, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале застывший камень делает существо опутанным. Опутанное существо может действием попытаться освободиться, если совершит успешную проверку Силы (Сл 20) или причинит 25 урона камню вокруг себя. В случае успешного спасброска существо выбирается из камня в ближайшее свободное пространство.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Призыв залпа (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, метательное оружие или один боеприпас
Длительность: Мгновенная
Классы: Следопыт

Вы метаете немагическое оружие или выстреливаете немагический боеприпас в воздух и выбираете точку в пределах дистанции. Сотни экземпляров такого же оружия или боеприпаса падают залпом и потом исчезают. Все существа в цилиндре с радиусом 40 фт. и высотой 20 фт. должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон 8к8, а при успехе половину этого урона. Вид урона такой же, как у оружия или боеприпаса, использованного в качестве компонента.

Призыв элементаля (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, вода и песок для водяного, горящее благовоние для воздушного, мягкая глина для земляного или сера и фосфор для огненного
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Волшебник, Друид

Вы вызываете прислуживающего элементаля. Выберите область воды, воздуха, земли или огня, помещающуюся в куб с длиной ребра 10 фт. В свободном пространство в пределах 10 клеток от выбранной области появляется соответствующий местности элементаль с показателем опасности 5 или меньше. Например, из костра выходит огненный элементаль, а земляной элементаль выбирается из-под земли. Элементаль исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается. Элементаль дружественен к вам и вашим спутникам, пока заклинание активно. Совершите проверку инициативы за элементаля, и он будет совершать свои собственные ходы. Он подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, он защищается от враждебных существ, но действий не совершает. Если ваша концентрация нарушена, элементаль не исчезает. Вместо этого вы теряете над ним контроль, и он становится враждебным к вам и вашим спутникам, и может напасть. Неуправляемый элементаль не может быть отпущен вами, но он исчезает через 1 час после того, как был призван. Параметры элементаля есть у Мастера.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Притворство (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов
Классы: Бард, Чародей, Волшебник

Это заклинание позволяет вам менять облик любого количества существ, видимых вами в пределах дистанции. Вы даёте каждой выбранной цели новый, иллюзорный облик. Несогласная цель может совершить спасбросок Харизмы, и в случае успеха заклинание на неё не действует. Это заклинание маскирует внешний облик, а также одежду, доспехи, оружие и снаряжение. Вы можете сделать каждое существо на 1 фут (30 сантиметров) ниже или выше, и сделать его худого, толстого или обычного сложения. Вы не можете менять вид тела цели, так что у неё должен быть такой же набор конечностей. Во всём остальном иллюзию определяете вы. Вы можете закончить действие заклинания досрочно, потратив действие. Изменения, внесённые этим заклинанием, не проходят проверку физическим исследованием. Например, если заклинание добавит шляпу к снаряжению персонажа, предметы будут проходить сквозь неё, и все, кто коснутся её, либо не почувствуют ничего, либо почувствуют голову и волосы. Если вы сделаете себя более худым, то рука того, кто захочет к вам прикоснуться, ударится о вас, не дойдя до видимых очертаний. Существо может действием осмотреть цель и совершить проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно поймёт, что облик ненатурален.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Пробуждение разума (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 8 часов
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, агат, стоящий как минимум 1 000 зм, расходуемый заклинанием
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Друид

Потратив время на прокладывание магических каналов в драгоценном камне, вы касаетесь им зверя или растения с размером не больше Огромного. У цели либо не должно быть значения Интеллекта, либо Интеллект должен быть не больше 3. Цель получает Интеллект 10. Цель также получает способность говорить на одном известном вам языке. Если цель — растение, оно получает возможность шевелить ветками, корнями, лианами, и так далее, и получает чувства, подобные человеческим. Мастер подбирает параметры для пробуждённого растения, будь то куст или дерево. Пробуждённый зверь или растение очарован вами 30 дней, либо пока вы или ваши спутники не причините ему вред. Когда очарование спадает, пробуждённое существо решает, останется ли оно к вам дружелюбно, в зависимости от того, как вы с ним обращались.

Разрушительная волна (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (30-фт. радиус)
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Паладин

Вы топаете по полу, создавая волну божественной энергии, исходящей от вас. Все существа, выбранные вами в пределах 30 фт., должны преуспеть в спасброске Телосложения, иначе они получат урон звуком 5к6, а также урон 5к6 излучением или некротической энергией (на ваш выбор), и будут сбиты с ног. Существо, преуспевшее в спасброске, получает половину урона и не сбивается с ног.

Рассвет (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, кулон солнечных лучей, стоимостью не менее 100 зм
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Жрец, Волшебник

Рассветные лучи освещают место, которое вы указали в пределах дистанции. Пока заклинание активно, в этом месте ярким светом мерцает цилиндр с радиусом 30 фт. и высотой 40 фт. Этот свет считается солнечным.

Когда цилиндр появляется, каждое существо в нём должно совершить спасбросок Телосложения, получая 4к10 урона излучением при провале или половину этого урона при успехе. Существо также должно совершать этот спасбросок, каждый раз, когда заканчивает свой ход в границах цилиндра.

Если вы находитесь в пределах 60 фт. от цилиндра, в свой ход вы можете бонусным действием переместить его на расстояние до 60 фт.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Рассеивание добра и зла (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, святая вода или порошок серебра и железа
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Жрец, Паладин

Вас окружает мерцающая энергия, защищающая от фей, нежити и существ, происходящих не с Материального Плана. Пока заклинание активно, исчадия, небожители, нежить, феи и элементали совершают по вам броски атаки с помехой. Вы можете закончить заклинание преждевременно, выбрав один из представленных ниже вариантов:

Изгнание. Вы совершаете действием рукопашную атаку заклинанием по исчадию, небожителю, нежити, фее или элементалю в пределах досягаемости. При попадании вы пытаетесь изгнать существо на его родной план. Существо должно преуспеть в спасброске Харизмы, иначе оно будет отправлено на свой родной план (если только оно уже не находится там). Нежить отправляется в Царство Теней, а феи в Страну Фей.

Поломка чар. Вы касаетесь действием существа, до которого можете дотянуться, и которое очаровано, испугано или одержимо исчадием, небожителем, нежитью, феей или элементалем. Это существо перестаёт быть очарованным, испуганным или одержимым такими существами.

Реинкарнация (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, редкие масла и мази, стоящие как минимум 1 000 зм, расходуемые заклинанием
Длительность: Мгновенная
Классы: Друид

Вы касаетесь мёртвого гуманоида или части мёртвого гуманоида. Если это существо мертво не более 10 дней, заклинание формирует для него новое взрослое тело и зовёт душу занять его. Если душа цели не свободна или не хочет новое тело, заклинание проваливается.

Новое тело для существа создаёт магия, и раса существа может измениться. Мастер бросает к100 и сверяется с таблицей, чтобы определить, в каком теле будет жить существо, либо же выбирает тело самостоятельно.

к100	Раса
01-04	Гном, лесной
05-10	Гном, скальный
11-18	Дварф, горный
19-27	Дварф, холмовой
28-31	Драконорожденный
32-35	Полуорк
36-43	Полурослик, коренастый
44-51	Полурослик, легконогий
52-55	Полуэльф
56-59	Тифлинг
60-79	Человек
80-88	Эльф, высший
89-96	Эльф, лесной
97-00	Эльф, темный

Реинкарнировавшее существо помнит свою прошлую жизнь и переживания. Оно сохраняет все способности, бывшие в прежнем теле, но раса меняется на новую, изменяя расовые особенности.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Связь с иным миром (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 минута (ритуал)
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: 1 минута
Классы: Колдун, Волшебник

Вы мысленно связываетесь с полубогом, духом давно умершего мудреца или другой таинственной сущностью с другого плана существования. Контакт с иномировой сущностью может ослабить или даже повредить ваш рассудок. Накладывая это заклинание, вы совершаете спасбросок Интеллекта со Сл 15. При провале вы получаете урон психической энергией 6к6 и становитесь безумным до окончания продолжительного отдыха. Будучи безумным, вы не можете совершать действия, не можете понимать речь других существ, не можете читать и можете только неразборчиво бормотать. Заклинание высшее восстановление, наложенное на вас, оканчивает этот эффект. При успешном спасении вы можете задать сущности до пяти вопросов. Вы должны задать вопросы до того как окончится заклинание. На все вопросы Мастер отвечает односложно, например, «да», «нет», «может быть», «никогда» или «неясно» (если сущность не знает ответ). Если односложный ответ может ввести в заблуждение, Мастер может произнести короткую фразу.

Святилище (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 24 часа
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, травы, масла и благовония, стоящие как минимум 1 000 зм, расходуемые заклинанием
Длительность: Пока не рассеется
Классы: Жрец

Вы касаетесь точки и наполняете область вокруг нее святой (или нечестивой) силой. Радиус области может быть с радиусом до 60 фт., и заклинание проваливается, если в этот радиус попадает область, уже находящаяся под действием заклинания святилище.

Наполненная область подвергается следующим эффектам:

Во-первых, исчадия, небожители, нежить, феи и элементали не могут войти в эту область, и не могут делать существ, находящихся внутри, очарованными, испуганными и одержимыми. Все существа, очарованные, испуганные или одержимые такими существами, перестают быть очарованными, испуганными и одержимыми, входя в эту область. Вы можете исключить из эффекта один или несколько видов существ.

Во-вторых, вы можете привязать к области дополнительный эффект. Выберите один эффект из прилагающегося списка, или выберите эффект, предложенный Мастером. Некоторые из этих эффектов применяются к существам, находящимся в области; вы можете указать, будет ли он применяться ко всем существам, существам, служащим определенному божеству или лидеру, или существам определенного вида, например, оркам и троллям. Когда существо, попадающее под действие эффекта, входит в область заклинания впервые за ход или начинает там ход, оно может совершить спасбросок Харизмы. В случае успеха существо игнорирует дополнительный эффект, пока не покинет эту область.

Вечный покой. Мертвые тела, похороненные в области, не могут стать нежитью.

Вмешательство в путешествия между измерениями. Затронутые существа не могут перемещаться и путешествовать, используя телепортацию или перемещение между измерениями и планами.

Дневной свет. Область освещается ярким светом. Магическая тьма, созданная заклинаниями с уровнем меньше уровня ячейки, использованной вами для накладывания этого заклинания, не может затмить свет.

Защита от энергии. Затронутые существа в области получают сопротивление к одному виду урона на ваш выбор кроме дробящего, колющего и рубящего.

Страх. Затронутые существа испуганы, пока находятся в области.

Темнота. Область заполняется темнотой. Обычный свет, а также магический свет, созданный заклинаниями, с уровнем меньше уровня ячейки, использованной вами для накладывания этого заклинания, не могут осветить область.

Тишина. Звуки не покидают границы области, и не проникают снаружи внутрь.

Уязвимость энергии. Затронутые существа в области получают уязвимость к одному виду урона на ваш выбор кроме дробящего, колющего и рубящего.

Храбрость. Затронутые существа не могут быть испуганы, пока находятся в области.

Языки. Затронутые существа могут общаться с любыми другими существами, находящимися в области, даже если у них нет общего языка.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Священное оружие (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Жрец, Паладин

Вы наполняете оружие, которого касаетесь, святой силой. Пока заклинание активно, оружие излучает яркий свет в радиусе 30 фт. и тусклый свет в пределах еще 30 фт. Кроме того, атаки, совершенные этим оружием, наносят дополнительный урон излучением 2к8 при попадании. Если оружие ещё не является волшебным, оно становится таковым на время действия заклинания.

Бонусным действием вы можете отменить это заклинание и создать вспышку света, исходящую из оружия. Каждое существо по вашему выбору, которое вы видите в пределах 30 футов от оружия, должно совершить спасбросок Телосложения. При неудачном спасброске существо получает 4к8 урона излучением, и оно ослеплено на 1 минуту.

При успешном спасброске существо получает половину урона и не ослеплено. В конце каждого своего хода ослеплённое существо может повторить спасбросок Телосложения, оканчивая эффект на себе при успехе.

Силовая стена (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, щепотка порошка толчёного прозрачного драгоценного камня
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Волшебник

Невидимая стена из силового поля появляется в точке, выбранной вами в пределах дистанции. Стена появляется, будучи ориентированной в любом направлении: горизонтальном, вертикальном или наклонённом. Она может свободно парить, а может опираться на твёрдую поверхность. Вы можете создать её полусферой-куполом или сферой с радиусом до 10 фт., или можете сформировать плоскую поверхность, состоящую из плит 10 × 10 фт., количество которых может доходить до десяти. Каждая плита должна соседствовать как минимум с одной другой плитой. Какая бы форма ни была у стены, её толщина всегда 1/4 дюйма (6 миллиметров). Она существует, пока активно заклинание. Если стена при появлении проходит по пространству существа, это существо выталкивается по одну из сторон стены (на ваш выбор). Ничто не может физически пройти сквозь эту стену. Она обладает иммунитетом ко всем видам урона, и не может быть рассеяна рассеиванием магии. Заклинание распад полностью уничтожает стену. Стена простирается и на Эфирный План, блокируя эфирные перемещения сквозь себя.

Синоптический разряд (XGtE)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы выбираете точку в пределах дистанции и вызываете в ней взрыв психической энергии. Каждое существо в сфере с радиусом 20 фт. с центром в этой точке должно совершить спасбросок Интеллекта. Существа, у которых Интеллект равен 2 или ниже, не попадают под действие этого заклинания. Цель получает 8к6 урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

После неудачного спасброска цель начинает путаться в мыслях на протяжении 1 минуты. В течение этого времени она бросает к6 и вычитает получившееся число из всех его бросков атаки и проверок способности, а также из его спасбросков Телосложения на сохранение концентрации. В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Интеллекта. При успехе эффект для него оканчивается.

Создание прохода (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, щепотка кунжутного семени
Длительность: 1 час
Классы: Волшебник

В точке, которую вы видите в пределах дистанции на деревянной, оштукатуренной или каменной поверхности (такой как стена, потолок или пол) появляется проход, существующий, пока активно заклинание. Вы сами определяете габариты прохода: до 5 фт. в ширину, до 8 фт. в высоту и до 20 фт. в глубину. Этот проход не дестабилизирует само строение. Когда проход исчезает, все существа и предметы, всё ещё находящиеся в нём, безопасно выталкиваются в свободное пространство, ближайшее к поверхности, на которой вы активировали это заклинание.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сотворение (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, крошечный кусочек материи того же вида, из которого вы планируете создать предмет
Длительность: Особая
Классы: Чародей, Волшебник

Вы зачерпываете теневую материю в Царстве Теней и создаёте в пределах дистанции неживой предмет из растительной материи: ткань, верёвку, дерево, или что-то подобное. Вы также можете этим заклинанием создавать минеральную материю, такую как камни, кристаллы и металлы. Создаваемый предмет должен помещаться в куб с длиной ребра 5 фт., и должен иметь форму и материю, которые вы раньше видели.

Длительность зависит от создаваемого материала. Если предмет составлен из нескольких материалов, используется самая короткая **длительность**.

Материал	Длительность
Растительная материя	1 день
Камень или кристалл	12 часов
Драгоценные металлы	1 час
Драгоценные камни	10 минут
Адамантин или мифрил	1 минута

Использование материи, созданной этим заклинанием, в качестве материального компонента для другого заклинания, вызывает провал того заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, длина ребра куба увеличивается на 5 фт. за каждый уровень ячейки выше пятого.

Стена света (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, ручное зеркальце
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Мерцающая стена яркого света появляется в точке, которую вы выбираете в пределах дистанции. Стена появляется в любой выбранной вами ориентации: по горизонтали, вертикали или диагонали. Она может свободно парить или же опираться на твёрдую поверхность. Стена может иметь длину до 60 фт., высоту до 10 фт. и толщину до 5 фт. Стена блокирует линию обзора, но существа и объекты могут проходить через неё. Он излучает яркий свет на 120 фт. и тусклый свет на дополнительные 120 фт.

Когда стена появляется, каждое существо в её области должно сделать спасбросок Телосложения. При провале существо получает 4к8 урона излучением и становится ослеплённым на 1 минуту. При успехе оно получает только половину урона и не ослеплено. Ослеплённое существо может совершать спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая эффект на себе.

Существо, которое заканчивает свой ход в пространстве стены, получает 4к8 урона излучением.

Пока заклинание не закончится, вы можете действием направить сияющий луч от стены на одно существо, которое вы можете видеть на расстоянии 60 фт. от неё. Для этого совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 4к8 урона излучением. Независимо от того, попали вы или промахнулись, длина стены уменьшится на 10 фт. Если длина стены уменьшается до 0 фт., заклинание заканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 для каждого уровня ячейки выше 5.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Телекинез (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Чародей, Волшебник

Вы получаете способность перемещать силой мысли существ и предметы, а также манипулировать ими. Когда вы накладываете это заклинание, а также в каждом последующем раунде, новым действием, вы можете воздействовать на одно существо или предмет, видимый в пределах дистанции, вызывая один из описанных ниже эффектов. Вы можете действовать на одну и ту же цель, а можете каждый раз выбирать новую. Если вы меняете цель, предыдущая перестаёт быть под действием этого заклинания.

Предмет. Вы можете попытаться переместить предмет, весящий до 1 000 фунтов. Если предмет не несут и не носят, вы автоматически перемещаете его на 30 фт. в любом направлении, но не за пределы дистанции заклинания. Если предмет несёт или носит существо, вы должны совершить проверку базовой характеристики, противопоставив её проверке Силы существа. Если вы выиграете проверку, вы вырываете предмет у этого существа, и можете переместить его на 30 фт. в любом направлении, но не за пределы дистанции заклинания. Вы очень хорошо контролируете предмет телекинетической хваткой, так что можете манипулировать простыми инструментами, открывать двери и контейнеры, доставать и убирать предметы из открытых контейнеров, а также выливать содержимое сосудов.

Существо. Вы можете попытаться переместить существо с размером не больше Огромного. Совершите проверку своей базовой характеристики, противопоставив её проверке Силы существа. Если вы выиграете проверку, вы перемещаете существо на 30 фт. в любом направлении, включая вверх, но не за пределы дистанции заклинания. До конца вашего следующего хода существо становится опутанным телекинетической хваткой. Существо, поднятое вверх, висит в воздухе. В последующих раундах вы можете действием пытаться поддерживать телекинетический захват существа, повторяя встречную проверку.

Удар стального ветра (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, оружие ближнего боя стоимостью не менее 1 см
Длительность: Мгновенная
Классы: Следопыт, Волшебник

Вы взмахиваете оружием, используемым для заклинания, а затем исчезаете, чтобы ударить, подобно ветру. Выберите до пяти существ в пределах дистанции, которых вы можете видеть. Совершите рукопашную атаку заклинанием по каждой цели. При попадании цель получает урон силовым полем 6к10.

После этого вы можете телепортироваться в свободное пространство, которое вы можете увидеть в пределах 5 фт. от одной из целей, которую вы атаковали, независимо от того, попали вы по ней или промахнулись.

Удержание чудовища (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М, небольшой прямой кусочек железа
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник

Выберите существо, которое видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет парализованной на период действия заклинания. Это заклинание не оказывает эффекта на нежить. В конце каждого своего хода цель может совершать новые спасброски Мудрости. В случае успеха заклинание на этой цели оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше пятого. Эти существа должны находиться в пределах 30 фт. друг от друга, когда вы нацеливаетесь на них.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Усиление навыка (XGtE)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Бард, Чародей, Волшебник, Изобретатель

Ваша магия углубляет понимание существом собственного таланта. Вы касаетесь одного согласного существа и наделяете его специальными познаниями в одном навыке на ваш выбор; пока заклинание активно, существо удваивает свой бонус мастерства для всех совершаемых им проверок характеристик, использующих выбранный навык.

Вы должны выбрать навык, которым существо уже владеет и который ещё не получает преимуществ от подобных эффектов, таких как Компетентность, удваивающих его бонус мастерства.

Фальшивый двойник (PHB)
Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Бард, Волшебник

Вы становитесь невидимым, и в то же время в том месте, где вы были, появляется ваш иллюзорный двойник. Двойник существует, пока заклинание активно, но невидимость оканчивается, если вы атакуете или накладываете заклинание. Вы можете действием переместить своего иллюзорного двойника на расстояние, вдвое превышающее вашу скорость, и заставить его жестикулировать, говорить и вести себя так, как вам хочется. Вы можете видеть его глазами и слышать его ушами, как если бы вы находились там же, где он. В каждом своём ходу вы можете бонусным действием переключиться с его чувств на свои, или обратно. Пока вы используете его чувства, вы слепы и глухи для своего окружения.

6 УРОВЕНЬ

Волшебный сосуд (PHB)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, драгоценный камень, кристалл, реликварий или другой украшенный контейнер, стоящий как минимум 500 зм
Длительность: Пока не рассеется
Классы: Волшебник

Ваше тело впадает в кататоническое состояние, так как душа покидает его и входит в контейнер, выбранный материальным компонентом. Пока ваша душа обитает в контейнере, вы воспринимаете своё окружение, как если бы находились в пространстве контейнера. Вы не можете перемещаться и использовать реакции. Единственное действие, которое вы можете совершать, это проецирование души на 100 фт. от контейнера, чтобы либо вернуться в своё тело (окончив этим заклинание), либо попытаться овладеть телом другого гуманоида. Вы можете попытаться овладеть гуманоидом, находящимся в пределах 100 фт. от вас и видимым вами (нельзя овладевать существами, защищёнными заклинаниями защита от добра и зла и магический круг). Цель должна совершить спасбросок Харизмы. При провале ваша душа перемещается в тело цели, а её душа становится запертой в контейнере. При успехе цель сопротивляется вашим попыткам овладеть ею, и вы не можете повторно пытаться овладеть ею в течение 24 часов. Овладев телом существа, вы начинаете его контролировать. Ваши игровые параметры заменяются параметрами существа, но вы сохраняете своё мировоззрение и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Вы сохраняете преимущества от своих классовых умений. Если у цели есть уровни в классах, вы не можете использовать её классовые умения. Тем временем душа одержимого существа может воспринимать своё окружение из контейнера при помощи своих чувств, но не может перемещаться и не может совершать никаких действий. Захватив тело, вы можете действием вернуться из него в контейнер, если он находится в пределах 100 фт., возвращая душу существа в его тело. Если тело носителя умирает, пока вы в нём находитесь, существо умирает, а вы должны совершить спасбросок Харизмы со Сл своего же заклинания. При успехе вы возвращаетесь в контейнер, если он находится в пределах 100 фт. В противном случае вы умираете. Если контейнер уничтожается или заклинание оканчивается, ваша душа мгновенно возвращается в ваше тело. Если ваше тело находится далее чем в 100 футах, или если ваше тело мертво, когда вы пытаетесь в него вернуться, вы умираете. Если в контейнере, который был уничтожен, находилась душа другого существа, эта душа возвращается в своё тело, если оно живо и находится в пределах 100 фт. В противном случае это существо умирает. Когда заклинание оканчивается, контейнер уничтожаетс

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гравитационный разлом (EGtW)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Разлом гравитационной энергии формирует линию длиной 100 фт. и шириной 5 фт., создаваемый в выбранном вами направлении. Все существа в линии должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 8к8 урона силовым полем, или половину урона при успехе.

Все существа в пределах 10 футов от линии, но не в ней, должны сделать успешный спасбросок Телосложения или получить 8к8 урона силовым полем и быть притянутыми к линии гравитационного разлома.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 7-го уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Движение почвы (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, железный клинок и небольшая сумка со смесью из глины, перегноя и песка
Длительность: Концентрация, вплоть до 2 часов
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Выберите в пределах дистанции область с длиной стороны не больше 40 фт. Пока заклинание активно, вы можете менять поверхность земли, песка или глины. Вы можете увеличить или уменьшить высоту, создать или засыпать ров, поднять или сравнять стены, и даже формировать колонны. Высота таких изменений не может превышать половины самой большой стороны области. Таким образом, если вы воздействуете на квадрат с длиной стороны 40 фт., вы можете создать колонну высотой до 20 фт., поднять или опустить землю на расстояние до 20 фт., выкопать траншею глубиной до 20 фт., и так далее. Изменения вступают в силу в течение 10 минут. В конце каждых 10 минут концентрации на этом заклинании вы можете выбрать новую область, чтобы подействовать на неё.

Из-за того, что трансформация местности происходит медленно, обычно, существа не могут попасть в плен или получить урон из-за движений почвы. Это заклинание не может манипулировать естественным камнем и каменными строениями. Камни и строения сдвигаются, приспосабливаясь к новой местности. Если изменение местности сделает строение неустойчивым, оно может разрушиться. Это заклинание также не действует на растения. Перемещаемая почва уносит с собой и растения.

Дромиджево появление (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 минута (ритуал)
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, сапфир стоимостью 1 000 зм
Длительность: Пока не рассеется
Классы: Волшебник

Вы касаетесь предмета, весящего не более 10 фунтов, и достигающего в длину не более 6 фт. Заклинание оставляет невидимую метку на его поверхности и невидимое название предмета на сапфире, использованном в качестве материального компонента. При каждом использовании этого заклинания вы должны использовать новый сапфир. В любой момент впоследствии вы можете действием произнести название предмета и раздавить сапфир. Предмет мгновенно появляется в вашей руке, вне зависимости от расстояния и планов, разделяющих вас, а заклинание оканчивается. Если этот предмет несёт или держит другое существо, уничтожение сапфира не переносит предмет к вам, но вы узнаёте, кто им сейчас владеет, и где это существо сейчас примерно находится. Рассеивание магии и аналогичные эффекты, успешно наложенные на сапфир, оканчивают эффект заклинания.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Заданная иллюзия (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, кусок овечьей шерсти и порошок нефрита, стоящий как минимум 25 зм
Длительность: Пока не рассеется
Классы: Бард, Волшебник

Вы создаёте иллюзию предмета, существа или другого видимого явления в пределах дистанции, активирующуюся при выполнении особых условий. Пока условия не выполнены, иллюзия будет неразличима. Она должна помещаться в куб с длиной ребра 30 фт., и вы при накладывании заклинания определяете, как иллюзия будет себя вести, и какие звуки она будет издавать. Заготовленные действия могут длиться до 5 минут. Когда указанное вами условие будет выполнено, иллюзия проявляется и выполняет описанные вами действия. Как только иллюзия закончит действовать, она исчезает и остаётся спящей 10 минут. После этого иллюзия может быть снова активирована. Условие может быть простым или замысловатым, но оно должно основываться на видимом или слышимом событии, способном произойти в пределах 30 фт. от области. Например, вы можете создать иллюзию себя, появляющегося и предупреждающего тех, кто попытается открыть дверь с ловушкой, или же иллюзия может проявляться только когда существо произносит правильное слово или фразу. Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит. Существа, исследующие образ действием, могут определить, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё, и издаваемые ей звуки тоже становятся незначащими.

Запрет (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 10 минут (ритуал)
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, немного святой воды, редкие благовония и толчёный рубин, стоящий как минимум 1 000 зм
Длительность: 1 день
Классы: Жрец

Вы создаёте защиту от магического перемещения, покрывающую до 40 000 квадратных фт. пола и 30 фт. над полом. Пока заклинание активно, существа не могут телепортироваться в эту область и использовать порталы, например, созданные заклинанием врата, чтобы входить в эту область. Это заклинание предотвращает и перемещения между планами, поэтому защищает от перемещений с Астрального Плана, Эфирного Плана, из Страны Фей, Царства Теней, а также от заклинания уход в иной мир. Кроме того, это заклинание причиняет урон всем существам вида, выбираемого вами при его накладывании. Выберите один или несколько видов существ: исчадия, небожители, нежить, феи и элементали. Когда существо выбранного вида впервые за ход входит в пространство заклинания или начинает в нём ход, оно получает урон излучением или некротической энергией 5к10 (вид урона выбираете вы при накладывании заклинания). Когда вы накладываете это заклинание, можете указать пароль. Существо, произносящее пароль при входе в эту местность, не получает урон от этого заклинания. Пространство этого заклинания не может перекрываться с пространством другого заклинания запрет. Если вы накладываете заклинание запрет каждый день в течение 30 дней в одном и том же месте, заклинание длится, пока не будет рассеяно, и материальные **компоненты** последнего накладывания тратятся.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Истинное зрение (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, мазь для глаз, стоящая 25 зм; изготавливается из грибного порошка, шафрана и жира; расходуется заклинанием
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Жрец, Чародей, Колдун, Волшебник

Заклинание даёт согласному существу, которого вы коснулись, способность видеть вещи такими, какими они являются на самом деле. Пока заклинание активно, это существо обладает истинным зрением, видит потайные двери, сокрытые магией, и его зрение простирается на Эфирный План, и всё это в пределах 120 фт.

Клетка душ (XGtE)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 реакция, которую вы используете, когда умирает гуманоид, которого вы можете видеть в пределах 60 фт. от себя
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, крошечная серебряная клетка стоимостью 100 зм
Длительность: 8 часов
Классы: Колдун, Волшебник

Это заклинание захватывает душу гуманоида, когда он умирает, и запирает её внутри крошечной клетки, которую вы используете в качестве материального компонента. Украденная душа остается внутри клетки до тех пор, пока заклинание не закончится или пока вы не уничтожите клетку, что также окончит заклинание. Пока у вас есть душа внутри клетки, вы можете использовать ее любым из способов, описанных ниже. Вы можете использовать захваченную душу до шести раз.

Как только вы используете душу в шестой раз, она высвобождается, и заклинание заканчивается. Пока душа находится в клетке, мёртвый гуманоид, которому она принадлежит, не может быть возрождён.

Кража жизни. Бонусным действием вы можете впитать жизненную силу души и восстановить себе 2к8 хитов.

Вопрос душе. Вы задаете душе вопрос (действие не требуется) и получаете короткий телепатический ответ, который вы можете понять независимо от используемого языка. Душа знает только то, что она знала при жизни, но она должна отвечать вам максимально правдиво, ничего не скрывая. Ответ должен состоять не более чем из одного-двух предложений и может звучать загадочно.

Заимствование опыта. Бонусным действием вы можете усилить себя жизненным опытом души, чтобы совершить свой следующий бросок атаки, проверку способности или спасбросок с преимуществом. Если вы не используете это преимущество до начала своего следующего хода, оно будет потеряно.

Глаза мертвеца. Вы можете использовать действие, чтобы назвать место, которое гуманоид видел при жизни, что создаст в этом месте невидимый сенсор, если оно находится на одном плане существования с вами. Сенсор остаётся до тех пор, пока вы держите концентрацию, вплоть до 10 минут (как если бы вы концентрировались на заклинании). Вы можете видеть и слышать с помощью этого сенсора,как будто бы вы сами находитесь в том месте и используете свои собственные органы чувств.

Существо, которое может видеть сенсор (например, если оно использует видение невидимого или истинное зрение), видит полупрозрачный образ истерзанного гуманоида, чью душу вы заперли в клетке.

Кости земли (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Друид

До шести колонн вырываются из земли в указанных вами местах в пределах дистанции заклинания. Каждая колонна представляет собой цилиндр диаметром 5 фт. и высотой до 30 фт. Поверхность земли, где возникает колонна, должна быть достаточно широкой, чтобы поместить её. Вы можете вызвать колонну под существом, если его размер не больше Среднего. У каждой колонны КД 5 и 30 хитов. При уменьшении хитов до 0 колонна рассыпается, создавая труднопроходимую местность в радиусе 10 фт. до тех пор, пока она не будет расчищена.

Если колонна возникает под существом, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе будет поднято колонной. Существо может намеренно провалить спасбросок.

Если потолок или какое-либо препятствие мешает колонне достичь максимальной высоты, то существо, находящееся на колонне, получает дробящий урон 6к6 и становится опутанным, будучи зажатым между колонной и препятствием. Опутанное существо может попытаться освободиться, совершая действием проверку Силы или Ловкости (на свой выбор) против Сл спасброска от заклинания. В случае успеха существо перестаёт быть опутанным и должно слезть с колонны или упасть с неё.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, вы можете создать по две дополнительные колонны за каждый уровень ячейки выше шестого.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Круг смерти (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, порошок растолчённой чёрной жемчужины, стоящей как минимум 500 зм
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Из точки в пределах дистанции расходится сфера негативной энергии с радиусом 60 фт. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. Цель получает урон некротической энергией 8к6 при провале или половину этого урона в случае успеха.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, урон увеличивается на 2к6 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Ледяная стена (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, небольшой кусочек кварца
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Волшебник

Вы создаёте стену изо льда на твёрдой поверхности в пределах дистанции. Вы можете сформировать её в виде купола полусферы или сферы с радиусом до 10 фт., или же вы можете создать плоскую поверхность, состоящую из десяти квадратных плит с длиной ребра 10 фт. Каждая плита должна быть смежна с другой плитой. Какая бы форма ни была у стены, у неё толщина 1 фут (30 сантиметров), и существует она пока активно заклинание. Если стена при появлении проходит по пространству существа, это существо выталкивается по одну из сторон стены и совершает спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон холодом 10к6, или половину этого урона при успехе. Стена является предметом, которому можно причинить урон и, тем самым, пробить. У каждой 10-фт.ой секции КД 12 и по 30 хитов, а также уязвимость к урону огнём. Уменьшение хитов плиты до 0 уничтожает её, и оставляет в воздухе область холодного воздуха. Существо, впервые за ход перемещающееся через эту область холодного воздуха, должно совершить спасбросок Телосложения. Это существо получает урон холодом 5к6 при провале или половину этого урона при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, урон, причиняемый стеной при возникновении, увеличивается на 2к6, а урон от прохождения через область холодного воздуха увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Магические врата (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 500 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Вы создаёте связанные порталы для телепортации, остающиеся открытыми на время длительности. Выберите две точки на земле, которые вы видите, одну в пределах 10 фт. от себя, и вторую в пределах 500 фт. В каждой точке появляется круглый портал диаметром 10 фт. Если портал должен открыться в пространстве, занятом существом, заклинание проваливается. Порталы представляют собой двумерные светящиеся круги, заполненные туманом, парящие в паре сантиметров над землёй и перпендикулярные выбранной вами точке. Круги видны только с одной стороны (на ваш выбор), которая и функционирует как портал. Все существа и предметы, входящие в портал, выходят из другого портала, как если бы они были смежны друг с другом; прохождение сквозь портал с неактивной стороны не оказывает никакого эффекта. Туман, заполняющий порталы, непрозрачный, и блокирует зрение. Вы в свой ход можете бонусным действием повернуть кольца, чтобы активные стороны поменялись местами с неактивными.

Ментальная тюрьма (XGtE)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Вы пытаетесь поймать одно существо в иллюзорную клетку, которую может воспринимать только оно само. Существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, должно совершить спасбросок Интеллекта. Цель автоматически преуспевает в спасброске, если она невосприимчива к очарованию. При успехе цель получает 5к10 урона психической энергией, и заклинание оканчивается. При провале цель получает 5к10 урона психической энергией, и область непосредственно вокруг занимаемого целью пространства начинает по какой-либо причине казаться ей опасной.

Вы можете заставить цель ощущать себя окружённой огнём, парящими лезвиями, или отвратительными, брызжущими слюной зубастыми пастями. Вне зависимости от формы иллюзии, цель не может видеть или слышать ничего за её пределами и становится опутанной, пока заклинание не окончится. Если цель выталкивается из области действия иллюзии, делает ближнюю атаку сквозь неё или высовывает какую-либо часть тела сквозь иллюзию, она получает 10к10 урона психической энергией, и заклинание оканчивается.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Множественное внушение (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, М, язык змеи и либо кусочек медовых сот, либо капля сладкого масла
Длительность: 24 часа
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы внушаете определённый курс действий (ограниченный одной-двумя фразами) и магически влияете на двенадцать существ на свой выбор, видимых в пределах дистанции, которые могут слышать и понимать вас. Существа, которые не могут быть очарованы, обладают иммунитетом к этому эффекту. Внушение должно быть сформировано так, чтобы действие звучало разумным. Просьбы ударить себя мечом, броситься на копьё, сжечь себя, или как-то иначе причинить себе вред отменяют эффект заклинания. Каждая цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она следует заданному курсу действий. Внушённые действия могут продолжаться всю длительность заклинания. Если внушённую деятельность можно выполнить за меньший срок, заклинание оканчивается, когда субъект оканчивает порученную задачу. Вы можете также указать условие, которое запустит особое действие во время действия заклинания. Например, вы можете внушить группе солдат, чтобы они отдали все свои деньги первому встреченному нищему. Если до окончания действия условие не будет выполнено, деятельность не совершается. Если вы или кто-то из ваших спутников причиняют урон существу, находящемуся под действием этого заклинания, для этого существа заклинание оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня, **длительность** равна 10 дням. Если вы используете ячейку 8 уровня, **длительность** равна 30 дням. Если вы используете ячейку 9 уровня, **длительность** равна 1 году и 1 дню.

Неудержимая пляска Отто (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Волшебник

Выберите одно существо, видимое в пределах дистанции. Цель начинает смешно танцевать на месте, шаркая ногами, притоптывая и подпрыгивая. Существа, которые не могут быть очарованы, обладают иммунитетом к этому заклинанию. Танцующее существо должно использовать всё своё перемещение на танец, не покидая своё пространство и получая помеху к спасброскам Ловкости и броскам атаки. Пока цель находится под действием этого заклинания, другие существа совершают с преимуществом броски атаки по нему. Танцующее существо может действием совершить спасбросок Мудрости, чтобы вернуть контроль над телом. При успехе заклинание заканчивается.

Облачение ветра (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Друид

Пока действует заклинание, вас окружает ветер, давая вам следующие преимущества:

- Атаки дальнобойным оружием по вам совершаются с помехой.
- Вы получаете скорость полёта 60 фт. Если вы находитесь в воздухе, когда заклинание заканчивается, то вы падаете, если не можете каким-либо образом предотвратить это.
- Вы можете действием создать область ураганного ветра в кубе с длиной ребра 15 фт. в точке, которую вы можете видеть в пределах 60 фт. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает дробящий урон 2к10, а при успехе — половину урона. Если существо с размером не больше Большого проваливает спасбросок, его отталкивает на 10 фт. от центра куба.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the [illegible] are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Облачение камня (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Друид

Пока действует заклинание, кусочки камня покрывают ваше тело, давая вам следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.
- Вы можете действием вызвать небольшое землетрясение с радиусом 15 фт. вокруг себя. Другие существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе будут сбиты с ног.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из земли или камня, не тратя дополнительное перемещение. Вы можете проходить сквозь твёрдую землю или камень так, словно это воздух, не разрушая их, однако не можете закончить там перемещение. Если вы заканчиваете перемещение, находясь внутри земли или камня, вас выталкивает в ближайшее свободное пространство, заклинание заканчивается, и вы становитесь ошеломлённым до конца своего следующего хода.

Облачение льда (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Друид

Пока действует заклинание, ваше тело покрывается инеем, дающим вам следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону холодом, а также сопротивление к урону огнём.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из льда или снега, не тратя дополнительное перемещение.
- Земля в радиусе 10 фт. вокруг вас покрывается льдом и является труднопроходимой местностью для всех существ кроме вас. Эта область перемещается вместе с вами.
- Вы можете действием создать 15-фт.ый конус морозного ветра, исходящий из вашей руки в выбранном направлении. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон холодом 4к6, а при успехе — половину урона. Скорость существа, проваливше го спасбросок, снижается вдвое до начала вашего следующего хода.

Облачение огня (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник, Друид

Пока действует заклинание, ваше тело охватывают языки пламени, испускающие яркий свет в радиусе 30 фт. и тусклый свет в пределах ещё 30 фт. Этот огонь не причиняет вам никакого вреда, а вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону огнём, а также сопротивление к урону холодом.
- Все существа, впервые за ход перемещающиеся в пределах 5 фт. от вас или заканчивает там свой ход, получают урон огнём 1к10.
- Вы можете действием создать линию огня длиной 15 фт. и шириной 5 фт., исходящую от вас в выбранном направлении. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости. При провале они получают урон огнём 4к8, а при успехе — половину этого урона.

Окаменение (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, щепотка извести, воды и земли
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Колдун, Волшебник

Вы пытаетесь сделать каменным одно существо, которое видите в пределах дистанции. Если тело цели состоит из плоти, она должна совершить спасбросок Телосложения. При провале она становится опутанной, так как плоть начитает отвердевать. В случае успеха существо не попадает под действие заклинания. Существо, опутанное этим заклинанием, должно совершать спасброски Телосложения в конце каждого своего хода. Если оно успешно спасается от этого заклинания три раза, оно оканчивается. Если оно провалит спасбросок три раза, оно превращается в камень и получает состояние «окаменевшее» на время длительности заклинания. Успехи и провалы не обязаны быть последовательными; отслеживайте их отдельно, пока не накопится три вида чего-то одного. Если существо физически ломается, будучи окаменевшим, при возвращении в обычное тело оно сохраняет все полученные деформации. Если вы сохраняете концентрацию на этом заклинании до максимально возможного времени, существо становится окаменевшим до снятия эффекта.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Отилюков ледяной шар (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 фт.
Компоненты: В, С, М, маленький хрустальный шар
Длительность: Мгновенная
Классы: Волшебник

Шарик холодной энергии слетает с ваших пальцев и устремляется к точке на ваш выбор в пределах дистанции, где взрывается сферой с радиусом 60 фт. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон холодом 10к6. При успехе оно получает половину урона. Если шар попадает в воду или жидкость, состоящую в основном из воды (исключая водных существ), он замораживает жидкость на глубину 6 дюймов в пределах квадрата с длиной стороны 30 фт. Лёд существует 1 минуту. Существа, плававшие по поверхности замороженной воды, сковываются льдом. Скованное существо может действием совершать проверки Силы против Сл ваших заклинаний, чтобы высвободиться. Если хотите, можете не метать шар после накладывания этого заклинания. В этом случае в вашей руке появляется маленький прохладный шарик размером со снаряд для пращи. В любое время вы или существо, которому вы отдадите шарик, можете метнуть его рукой (**дистанция** 40 фт.) или из пращи (обычная **дистанция** пращи). При столкновении он взрывается с тем же эффектом, что и при обычном использовании этого заклинания. Вы можете уничтожить шарик, не взрывая его. Через 1 минуту, если шарик ещё не взорвался, он взрывается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, урон увеличиваетс я на 1к6 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Первородный страж (XGtE)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Друид

Вы получаете сопротивление к урону звуком, кислотой, огнём, холодом и электричеством на время действия заклинания.

Когда вы получаете урон одного из этих видов, вы можете реакцией получить иммунитет к этому виду урона, включая тот урон, который спровоцировал эту реакцию. В этом случае вы теряете сопротивление к остальным видам урона, а иммунитет пропадает в конце вашего следующего хода, после чего заклинание заканчивается.

Пир героев (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, инкрустируемая драгоценными камнями чаша, стоящая как минимум 1 000 зм, расходуемая заклинанием
Длительность: Мгновенная

Вы организовываете шикарный пир, включая великолепные пищу и питьё. Пир совершается в течение 1 часа, и исчезает по прошествии этого времени, но положительные эффекты не вступают в силу, пока этот час не пройдёт. В пире могут принимать участие до двенадцати существ. Существо, принявшее участие в пиршестве, получает несколько преимуществ. Оно излечивается от всех болезней и ядов, приобретает иммунитет к ядам и состоянию испуга, совершает спасброски Мудрости с преимуществом. Максимум его хитов увеличивается на 2к10, и оно получает такое же количество хитов. Все эти преимущества длятся 24 часа.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Планарный союзник (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Вы просите иномировую сущность оказать помощь. Сущность должна быть известна вам: это может быть бог, предтеча, демонический повелитель или другая сущность космического масштаба.

Эта сущность посылает вам своего верного небожителя, элементаля или исчадие, создавая его в свободном пространстве в пределах дистанции. Если вы знаете имя конкретного существа, вы можете произнести его в момент накладывания заклинания, чтобы попросить прислать его, но вы всё равно можете получить другое существо (на выбор Мастера). Когда существо появляется, оно не обязано что-либо делать. Вы можете просить его выполнить услугу в обмен на некую плату, но оно не обязано соглашаться. Услуга может быть как простой (перелёт над пропастью, помощь в сражении), так и комплексной (слежка за врагом, защита во время исследования подземелья). Для заключения сделки вы должны иметь возможность как-то общаться с существом. Плата может быть разной. Небожитель может потребовать пожертвования золота или магических предметов для храма, а исчадие может потребовать жертвоприношение существа или сокровища в дар. Некоторые существа могут обменивать свои услуги на ваши услуги.

Обычно задание, длительность которого можно измерить минутами, стоит по 100 зм за минуту. Задание, измеряемое часами, требует 1 000 за час. Задача, измеряемая днями (не более 10 дней) требует 10 000 зм за каждый день. Мастер может корректировать размер оплаты, основываясь на обстоятельствах, в которых вы используете это заклинание. Если задача связана с характером существа, оплата может быть уменьшена вдвое или вообще устранена. Неопасные задачи обычно требуют половину оплаты, а особо опасные поручения могут требовать увеличенной награды. Существа редко соглашаются на самоубийственные задания. Выполнив поручение, или после оговорённого срока существо возвращается на свой домашний план после отчёта вам, если это не противоречит задаче и вообще возможно. Если вы не сошлись в цене, существо мгновенно возвращается на домашний план. Существо, которому поручено войти в состав вашего отряда, считается его членом, и получает свою долю опыта.

Пляшущая молния (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочек меха; кусок янтаря, стекла или кристаллический жезл; три серебряные булавки
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник

Вы создаёте разряд молнии, которая дугой бьёт цель, выбранную и видимую вами в пределах дистанции. Затем три разряда перепрыгивают с неё на другие цели, которых может быть не больше трёх, каждая из которых должна находиться в пределах 30 фт. от первой цели. Цель может быть существом или предметом, и может быть целью только одного разряда. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. Цель получает урон электричеством 10к8 при провале спасброска или половину этого урона в случае успеха.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, из первой цели бьёт дополнительный разряд в другую цель за каждый уровень ячейки выше шестого.

Поиск пути (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, набор инструментов для ворожбы — такой как кости, палочки из слоновой кости, карты, зубы или резные руны — стоящий 100 зм, а также предмет из места, которое вы хотите найти
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 дня
Классы: Бард, Жрец, Друид

Это заклинание позволяет найти кратчайший и самый прямой путь к определённому месту, знакомому вам, находящемуся на том же плане существования. Если искомое место находится на другом плане существования, если это место перемещается (например, это передвижная крепость), или это не конкретное место (например, «логово зелёного дракона»), заклинание проваливается. Пока заклинание активно, и пока вы находитесь на одном плане существования с искомым местом, вы знаете, как далеко, и в каком направлении оно находится. Пока вы направляетесь туда, каждый раз, когда у вас появляются разные варианты направления, вы автоматически определяете, какой путь самый короткий и прямой (но не обязательно самый безопасный) к искомому месту.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Полное исцеление (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Друид

Выберите существо, видимое в пределах дистанции. Поток положительной энергии омывает его, восстанавливая 70 хитов. Это заклинание также отменяет слепоту, глухоту и все болезни, действующие на цель. Это заклинание не оказывает эффекта на конструктов и нежить.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, количество восстанавливаемых хитов увеличивается на 10 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Поражение (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Вы насылаете смертельную болезнь на существо, которое видите в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. В случае провала она получает урон некротической энергией 14к6, или половину этого урона в случае успеха. Этот урон не может опустить хиты цели ниже 1. Если цель проваливает спасбросок, максимум её хитов уменьшается на 1 час на количество, равное полученному урону некротической энергией. Все эффекты, лечащие болезнь, позволяют досрочно вернуть максимум хитов.

Предосторожность (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, ваша статуэтка, вырезанная из слоновой кости, украшенная драгоценными камнями и стоящая как минимум 1 500 зм
Длительность: 10 дней
Классы: Волшебник

Выберите заклинание 5 уровня или ниже, которое вы можете сотворить, у которого время накладывания 1 Действие, и которое может нацеливаться на вас. Вы активируете это заклинание частью накладывания предосторожности, тратя ячейки заклинаний для обоих, но эффект заготовленного заклинания не проявляется. Этот эффект вступает в силу когда произойдёт определённое условие. Вы описываете это условие когда накладываете оба заклинания. Например, предосторожность, сотворённая в паре с подводным дыханием, может сделать так, что подводное дыхание начнёт действовать когда вы окажетесь в воде или подобной жидкости. Заготовленное заклинание вступает в действие мгновенно после того как условие впервые будет выполнено, хотите вы того или нет, и после этого предосторожность заканчивается. Заготовленное заклинание оказывает эффект только на вас, даже если в обычных обстоятельствах может нацеливаться на других. Вы можете использовать только одно заклинание предосторожность одновременно. Если вы накладываете это заклинание ещё раз, эффект предыдущей предосторожности оканчивается. Кроме того, предосторожность заканчивается, если материальный компонент перестанет быть в вашем распоряжении.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards of the Coast. Portions of this page are used as property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Призыв духа исчадия (ТСЕ)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (кровь гуманоида в рубиновом флаконе стоимостью не менее 600 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 часа
Классы Колдун, Волшебник

Вы призываете духа исчадия. Дух появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Телесная форма духа использует блок характеристик «Духа Исчадия» ниже. Когда вы используете это заклинание, выберите Демона, Дьявола или Юголота. Дух напоминает исчадие выбранного типа, а также определяет одну из способностей описанных в блоке характеристик.

Дух исчезает, когда его хиты падают до 0 или, когда заканчивается действие заклинания.

Дух дружелюбен к вам и вашим союзникам. В бою он имеет такую же Инициативу что и вы, однако его ход наступает после вашего. Он подчиняется вербальным командам, которые вы ему отдаете (действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, он использует Действие Уклонение для избегания опасностей.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 7-го уровня или выше, используйте более высокий уровень везде, где уровень заклинания учитывается, как показано в блоке характеристик.

Дух Исчадия (ТСЕ)

Большой, исчадие

Класс доспеха: 12 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты: 50 (Только Демон) или 40 (Только Дьявол) или 60 (Только Юголот) + 15 за каждую ячейку выше 6-го уровня
Скорость: 30 фт.

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

Сопротивление урону огонь
Иммунитет к статусу Отравление
Иммунитет к урону Яд
Чувства: Темное зрение 60 фт.,
Пассивная внимательность 10
Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 60 фт.
Сложность -
Бонус мастерства равен вашему

Посмертные муки (только Демон). Когда хиты исчадия опускаются до 0 или когда заканчивается действие заклинания, исчадие взрывается. Каждое существо в пределах 10 футов от него должно совершить Спасбросок Ловкости против Сл ваших заклинаний. Существо получает 2к10 + уровень ячейки урона огнем при провале и половину урона при успехе.

Дьявольское зрение (только Дьявол). Магическая темнота не ограничивает темное зрение исчадия.

Магическое сопротивление. Исчадие получает преимущество на Спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Исчадие совершает количество атак, равное половине уровня ячейки (округляя в меньшую сторону).

Укус (только Демон). Рукопашная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 1к12 + 3 + уровень ячейки урона некротикой.

Когти (только Юголот). Рукопашная атака оружием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 1к8 + 3 + уровень ячейки рубящего урона. Сразу же после того, как атака попала или промахнулась, исчадие может магически телепортироваться на расстояние 30 фт. в незанятое пространство, которое оно может видеть.

Бросок пламени (только Дьявол). Дальнобойная атака заклинанием: ваш модификатор базовой характеристика заклинателя прибавляется к попаданию, досягаемость 150 фт., одна цель. Попадание: 2к6 + 3 + уровень ячейки урона огнём. Если цель — воспламеняющийся объект, который никто не несет на себе и не держит, то цель загорается.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Потусторонний облик Таши (TCE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В,С,М (объект с выгравированным символов Внешних Планов стоимостью от 500 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты
Классы Чародей, Колдун, Волшебник

Произнося слова заклинания, вы вытягиваете магию из 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 урону излучением и некротическому урону (Верхние Планы);
- Вы получаете иммунитет к состоянию отравления (Нижние Планы) или очарования (Верхние Планы);
- Призрачные крылья появляются за вашей спиной, даруя скорость полета в 40 футов;
- Ваш Класс Доспеха получает бонус + 2;
- Все ваши атаки оружием считаются магическими. Когда вы совершаете атаку оружием, вы можете использовать свой модификатор заклинательной атаки 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 феи (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Колдун, Друид

Вы призываете фейское существо с показателем опасности 6 или меньше, или фейского духа, который принимает облик зверя с показателем опасности 6 или меньше. Существо появляется в свободном месте, которое вы видите в пределах дистанции. Оно исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается. Фейское существо дружественно к вам и вашим спутникам, пока заклинание активно. Совершите проверку инициативы за существо, и оно будет совершать свои собственные ходы. Оно подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаёте команду, оно защищается от враждебных существ, но действий не совершает. Если ваша концентрация нарушена, существо не исчезает. Вместо этого вы теряете над ним контроль, и оно становится враждебным к вам и вашим спутникам, и может напасть. Неуправляемое существо не может быть отпущено вами, но он исчезает через 1 час после того, как оно было призвано. Параметры фейского существа есть у Мастера.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше шестого.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Путешествие через растения (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд
Классы: Друид

Это заклинание создаёт магическую связь между неоживлённым растением с размером не меньше Большого, находящимся в пределах дистанции, и другим растением, находящимся на любом расстоянии на том же плане существования. Вы должны до этого хотя бы раз видеть или касаться растения, служащего местом назначения. Пока заклинание активно, все существа могут входить в целевое растение и выходить из растения, служащего местом назначения, использовав всего 5 фт. перемещения.

Разящее око (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник

Пока заклинание активно, ваши глаза становятся абсолютно чёрными, наполнившись жуткой энергией. Одно существо на ваш выбор в пределах 60 фт. от вас, которое вы видите, должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе на время длительности заклинания оно попадает под действие одного из выбранных вами эффектов. В каждый свой ход, пока заклинание активно, вы можете действием нацелиться на другое существо, если только оно не совершило успешный спасбросок от этого разящего ока.

Паника. Цель испугана вами. В каждый свой ход испуганное существо должно совершать действие Рывок и перемещаться прочь от вас по самому безопасному и короткому из возможных маршруту, если ей есть куда перемещаться. Если цель окажется на расстоянии как минимум 60 фт. от вас, в месте, в котором ей вас не видно, этот эффект заканчивается.

Слабость. Цель совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик. В конце каждого своего хода она сможет совершить ещё один спасбросок Мудрости. В случае успеха эффект заканчивается.

Сон. Цель теряет сознание. Она просыпается, если получает урон или другое существо действием потрясёт его, чтобы разбудить.

Раскидывание (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Воздух начинает дрожать вокруг пяти существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции. Несогласное существо должно преуспеть в спасброске Мудрости, чтобы противостоять этому заклинанию. Вы телепортируете каждую затронутую цель в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 120 фт. от вас. Это пространство должно быть на земле или на полу.

Распад (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, магнетит и щепотка пыли
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник

Тонкий зелёный луч вылетает из вашего указательного пальца в цель, которую вы видите в пределах дистанции. Цель может быть существом, предметом или творением из магической силы, например, стеной, созданной заклинанием силовая стена.

Существо, ставшее целью этого заклинания, должно совершить спасбросок Ловкости. При провале оно получает урон силовым полем 10к6 + 40. Если цель остаётся с 0 хитов, она распадается.

Распавшееся существо, а также всё, что оно несло и носило, кроме магических предметов, превращается в кучку мелкого серого порошка. Такое существо можно вернуть к жизни только посредством заклинания истинное воскрешение или исполнение желаний.

Это заклинание вызывает автоматический распад немагических предметов и творений из магической силы с размером не больше Большого. Если цель — предмет или творение из магической силы с размером Огромное или больше, заклинание вызывает распад его части в кубе с длиной ребра 10 фт. На магические предметы это заклинание не действует.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, урон увеличивается на 3к6 за каждый уровень ячейки выше шестого.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Роща друида (XGtE)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, омела, расходуемая заклинанием, которая была собрана золотым серпом под светом полной луны
Длительность: 24 часа
Классы: Друид

Вы призываете духов природы для защиты области на открытом воздухе или под землей. Эта область может быть кубом с длиной ребра от 30 до 90 фт. Здания и другие сооружения исключаются из этой области. Если вы сотворяете это заклинание в одном и том же месте каждый день в течение года, заклинание длится до тех пор, пока не будет рассеяно.

Заклинание создает следующие эффекты в пределах области. Когда вы накладываете это заклинание, вы можете указать существ как друзей, которые будут невосприимчивы к эффектам заклинания. Вы также можете указать кодовое слово, которое, при произношении, делает говорящего невосприимчивым к этим эффектам.

Вся защищённая область источает магию. Магия рассеивания, наложенная на область, при успехе удаляет только один из нижеследующих эффектов, а не всю область. Заклинатель выбирает, какой эффект окончить. Только когда все эффекты окончены, заклинание рассеивается.

Непроглядный туман. Вы можете заполнить любое количество 5-фт.ых квадратов на земле густым туманом, делая их сильно заслонённой областью. Туман достигает 10 фт. в высоту. Кроме того, каждый фут движения через туман стоит 2 дополнительных фута. Для существа, невосприимчивого к данному эффекту, туман ничего не скрывает и выглядит как лёгкая дымка с песчинками зеленого света, плавающими в воздухе.

Цепкий подлесок. Вы можете заполнить любое количество 5-фт.ых квадратов на земле, которые не заполнены туманом, цепкими сорняками и лозой, как если бы они были созданы заклинанием Опутывание. Для существа, невосприимчивого к данному эффекту, сорняки и лоза ощущаются мягкими и меняют свою форму, чтобы служить временными сидениями или постелями.

Хранители рощи. Вы можете оживить до четырех деревьев в этой области, заставляя их выкорчевать себя из земли. Эти деревья имеют ту же статистику, что и Пробуждённое дерево, за исключением того, что они не могут говорить, и их кора покрыта друидическими символами. Если любое существо, не иммунное к этому эффекту, заходит в защищаемую область, хранители рощи сражаются, пока не прогонят или не убьют вторженцев. Хранители рощи также подчиняются вашим устным командам (действие не требуется), которые вы произносите в этой области. Если вы не даёте им команд, и в области нет незваных гостей, хранители рощи бездействуют. Хранители рощи не могут покинуть охраняемую область. Когда заклинание оканчивается, магия, оживляющая их, исчезает, и деревья снова укореняются, если это возможно.

Дополнительный эффект от заклинания. Вы можете выбрать один из следующих магических эффектов в защищенной области:

- Постоянный порыв ветра в двух местах по вашему выбору
- Шипы в одном месте по вашему выбору
- Стена ветров в двух местах по вашему выбору
- Для существа, невосприимчивого к данному эффекту, ветры – это приятный легкий бриз, а шипы безвредны.

Слово возврата (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Вы и до пяти согласных существ в пределах 5 фт. от вас мгновенно телепортируетесь в заранее подготовленное святилище. Вы и телепортирующиеся с вами существа появляетесь в свободном пространстве, ближайшем к месту, указанному вами при подготовке святилища (смотрите ниже). Если вы активируете это заклинание, не подготовив святилище, заклинание не оказывает никакого эффекта. Вы должны подготовить святилище, активировав это же заклинание в таком месте как храм, посвящённом или сильно связанном с вашим божеством. Если вы попытаетесь активировать это заклинание в месте, не связанном с вашим божеством, заклинание не окажет никакого эффекта.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Солнечный луч (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (60-фт. линия)
Компоненты: В, С, М, увеличительное стекло
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Луч ярчайшего света исходит из вашей ладони линией шириной 5 фт. и длиной 60 фт. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон излучением 6к8 и становится ослеплённым до вашего следующего хода. При успехе оно получает половину урона и не ослепляется. Нежить и слизи совершают этот спасбросок с помехой. Пока заклинание активно, вы можете действием создавать новые линии света. Пока заклинание активно, в вашей руке светится яркая искра. Она испускает яркий свет в пределах 30 фт. и тусклый свет в пределах ещё 30 фт. Это свет идентичен солнечному.

Сотворение гомункула (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, Глина, пепел и корень мандрагоры, расходуемые заклинанием, и кинжал с инкрустированными драгоценными камнями стоимостью не менее 1000 зм.
Длительность: Мгновенная
Классы: Волшебник

Произнося сложное заклинание, вы режете себя кинжалом, украшенным драгоценными камнями, и получаете 2к4 колющего урона, который никоим образом не может быть уменьшен. Затем вы капаете свою кровь на другие компоненты заклинания и прикасаетесь к ним, превращая их в особого конструкта, называемого гомункулом.

Это ваш преданный спутник, и он умирает, если умираете вы. Всякий раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете потратить до половины своих Костей Хитов, если гомункул находится на том же плане существования, что и вы. Когда вы это делаете, бросьте каждую Кость Хитов и добавьте к ней свой модификатор Телосложения.

Максимум ваших хитов понижается на получившуюся сумму, а максимум хитов гомункула вместе с текущим количеством хитов увеличивается на это же значение. Этот процесс не может понизить ваши хиты ниже 1, и этот обмен хитами между вами и гомункулом заканчивается после того как вы завершите следующий продолжительный отдых. До этого момента понижение максимума ваших хитов не может быть отменено никаким другим образом, кроме смерти гомункула.

Вы можете иметь только одного гомункула в каждый момент времени. Если вы произносите это заклинание, пока ваш гомункул жив, заклинание терпит неудачу.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сотворение нежити (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 10 фт.
Компоненты: В, С, М, глиняный горшок с могильной землёй, глиняный горшок с солоноватой водой и по одному чёрному ониксу стоимостью 150 зм на каждый труп
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Колдун, Волшебник

Вы можете накладывать это заклинание только ночью. Выберите до трёх трупов гуманоидов Среднего или Маленького размера в пределах дистанции. Все трупы становятся упырями под вашим контролем (параметры этих существ есть у Мастера). В каждом своём ходу вы можете бонусным действием мысленно приказать любому существу, оживлённому этим заклинанием, если оно находится в пределах 120 фт. от вас (если вы контролируете сразу несколько существ, можете отдать одну и ту же команду сразу нескольким из них). Вы решаете, какое действие это существо совершит, и куда оно переместится в свой следующий ход, или же вы можете отдать общий приказ, например, охранять конкретную комнату или коридор. Если вы не отдадите команду, существо будет всего лишь защищаться от врагов. Получив приказ, существо продолжает его выполнять, пока задача не будет выполнена. Существо находится под вашим контролем 24 часа, после чего перестаёт слушаться команд. Для поддержания контроля ещё на 24 часа вы должны активировать это заклинание на него ещё раз до окончания 24-часового периода. Такое использование заклинания только поддерживает контроль над уже созданными существами, количество которых не может быть больше трёх, и не оживляет новых.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня, вы оживляете или продлеваете контроль над четырьмя упырями. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 уровня, вы оживляете или продлеваете контроль над пятью упырями или двумя вурдалаками или умертвиями. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 9 уровня, вы оживляете или продлеваете контроль над шестью упырями, тремя вурдалаками или умертвиями, или двумя мумиями.

Стена клинков (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Жрец

Вы создаёте вертикальную стену из крутящихся бритвенно-острых клинков из магической энергии. Стена появляется в пределах дистанции и существует столько, сколько активно это заклинание. Вы можете создать прямую стену длиной 100 фт., высотой 20 фт. и толщиной 5 фт., или закольцованную стену диаметром 60 фт., высотой 20 фт. и толщиной 5 фт. Стена предоставляет существам, находящимся за ней, укрытие на три четверти, и её пространство является труднопроходимой местностью. Когда существо впервые за ход входит в пространство стены или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает рубящий урон 6к10. При успешном спасброске существо получает половину урона.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Стражи (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, горящее благовоние, немного серы и масла, завязанная узлом тетива, немного крови бурого увальня и маленький серебряный жезл, стоящий как минимум 10 зм
Длительность: 24 часа
Классы: Бард, Волшебник

Вы создаёте защиту, охраняющую 2 500 квадратных фт. пола (квадрат с длиной стороны 50 фт., сто клеток 5 × 5 фт. или двадцать пять квадратов с длиной стороны 10 фт.). Охраняемая область может быть до 20 фт. в высоту и может иметь любую форму. Вы можете защитить несколько этажей крепости, поделив их на части, при условии, что во **время накладывания** этого заклинания вы можете туда попасть. При накладывании заклинания вы можете указать тех, кто не будет попадать под действие одного или всех выбранных вами эффектов. Вы можете также указать пароль, произношение которого дарует иммунитет к этим эффектам.

Заклинание стражи создаёт в охраняемой местности следующие эффекты:

Двери. Все двери в охраняемой области запираются магией, как если бы они были закрыты заклинанием волшебный замок. Кроме того, вы можете покрыть до десяти дверей иллюзией (эквивалентной функции «иллюзорный предмет» заклинания малая иллюзия), заставляя их выглядеть как гладкая стена.

Коридоры. Коридоры заполняются туманом, делающим местность сильно заслоняющей. Кроме того, на каждом перекрёстке или развилке, где есть выбор направления, есть 50% шанс того, что существо (но не вы) будет считать, что идёт в сторону, противоположную той, в которую она на самом деле идёт.

Лестницы. Все лестницы в охраняемой области сверху донизу заполняются паутиной, как от одноимённого заклинания. Нити восстанавливаются через 10 минут, если их сожгут или разрежут, а заклинание стражи ещё активно.

Прочие эффекты заклинания. Вы можете добавить к охраняемой области один из следующих эффектов:

- Поместите пляшущие огоньки в четыре коридора. Вы можете задать простую последовательность, которую огоньки будут выполнять, пока активно заклинание стражи.
- Поместите волшебные уста в два места.
- Поместите зловонное облако в два места. Испарения появляются в указанных вами местах; они возвращаются через 10 минут, если рассеются ветром, а заклинание стражи ещё будет активно.
- Поместите постоянный порыв ветра в один коридор или комнату.
- Поместите внушение в одно место. Выберите область с размером не больше клетки 5 × 5 фт., и все существа, входящие в эту область или проходящие по ней, мысленно воспринимают внушение.

Вся охраняемая область излучает магию. Рассеивание магии, наложенное на конкретный эффект, в случае успеха устраняет только этот эффект. Вы можете сделать эту магию постоянной, накладывая это заклинание каждый день в течение одного года.

Сфера неуязвимости (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (10-фт. радиус)
Компоненты: В, С, М, стеклянная или кристаллическая бусина, рассыпающаяся, когда заклинание заканчивается
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Волшебник

Вокруг вас возникает неподвижный слабо мерцающий барьер с радиусом 10 фт., существующий, пока активно заклинание. Все заклинания 5 уровня и ниже, наложенные снаружи барьера, не могут подействовать на существ и предметы, находящиеся внутри, даже если заклинание наложено с помощью ячейки большего уровня. Такие заклинания могут быть нацелены на существ и предметы, находящиеся внутри барьера, но не будут на них воздействовать. Пространство, защищённое барьером, тоже не включается в область действия таких заклинаний.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, барьер защищает от заклинаний с уровнем на 1 больше за каждый уровень ячейки выше шестого.

Терновая стена (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, пригоршня шипов
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Друид

Вы создаёте стену из крепких, гибких, перевитых кустов с острыми как иглы шипами. Стена появляется в пределах дистанции на твёрдой поверхности и существует, пока активно заклинание. Вы можете сделать стену до 60 фт. в длину, до 10 фт. в высоту и толщиной 5 фт. или кругом с диаметром 20 фт., высотой до 20 фт. и толщиной 5 фт. Эта стена блокирует линию обзора. Когда стена появляется, все существа, находящиеся в ней, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает колющий урон 7к8, или половину этого урона при успехе. Существа могут проходить сквозь стену, но медленно и болезненно. За каждый 1 фут перемещения через стену существо должно потратить 4 фута перемещения. Кроме того, в первый раз за ход, когда существо входит в стену или оканчивает там ход, оно должно совершать спасбросок Ловкости. Оно получает рубящий урон 7к8 при провале, или половину этого урона при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, оба вида урона увеличиваются на 1к8 за каждый уровень ячейки выше шестого.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Трансформация Тензера (XGtE)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, несколько волосков быка
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Волшебник

Вы наделяете себя выносливостью и воинской доблестью, подпитываемыми магией. Пока заклинание не закончится, вы не можете накладывать заклинания, но получаете следующие преимущества:

- Вы получаете 50 временных хитов. Если какое-либо их количество остаётся, когда заклинание заканчивается, они теряются.
- Вы совершаете с преимуществом все броски атаки, которые вы делаете простым или воинским оружием.
- Когда вы попадаете по цели атакой оружием, она получает дополнительный урон силовым полем 2к12.
- Вы получаете владение всеми видами доспехов, щитов, простого и воинского оружия.
- Вы получаете владение спасбросками Силы и Телосложения.
- Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной. Вы игнорируете это преимущество, если у вас уже есть подобное умение, которое даёт вам дополнительные атаки (например, Дополнительная атака).
- Сразу после того, как заклинание оканчивается, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15 или получаете один уровень истощения.

Хождение по ветру (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, огонь и святая вода
Длительность: 8 часов
Классы: Друид

Вы и до десяти согласных существ, видимых вами в пределах дистанции, на время длительности заклинания принимаете газообразную форму, становясь лёгкими облачками. Находясь в форме облака, существо получает скорость полёта 300 фт. и сопротивление к урону от немагического оружия. Единственное действие, которое существо может совершать в этой форме, это Рывок или возвращение в естественную форму. Возврат занимает 1 минуту, во время которой существо недееспособно и не может перемещаться. Пока заклинание активно, существо может вернуться в форму облака, для чего снова требуется преображение в течение 1 минуты. Если существо находится в форме облака и летит, когда оканчивается эффект, существо в течение 1 минуты снижается на 60 фт. в раунд, пока не приземлится безопасно. Если через 1 минуту оно не сможет приземлиться, оно падает на оставшуюся дистанцию.

7 УРОВЕНЬ

Божественное слово (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Вы произносите божественное слово, наделённое силой, сформировавшей мир на заре творения. Выберите любое количество существ, которых вы видите в пределах дистанции. Все эти существа, слышащие вас, должны совершить спасбросок Харизмы. При провале существо попадает под действие эффекта, основанного на текущем количестве хитов:

- 50 хитов или меньше: глухота на 1 минуту
- 40 хитов или меньше: глухота и слепота на 10 минут
- 30 хитов или меньше: слепота, глухота и ошеломление на 1 час
- 20 хитов или меньше: моментальная смерть

Вне зависимости от текущих хитов, исчадия, небожители, феи и элементали, провалившие спасбросок, изгоняются на свой родной план (если только они уже там не находятся), и не могут вернуться на ваш текущий план в течение 24 часов кроме как посредством заклинания исполнение желаний.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Великолепный особняк Морденкайнена (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 300 фт.
Компоненты: В, С, М, миниатюрная дверь из слоновой кости, кусочек полированного мрамора и крошечная серебряная ложка; каждый предмет должен стоить как минимум 5 зм
Длительность: 24 часа
Классы: Бард, Волшебник

Вы создаёте межпространственное жилище в пределах дистанции, существующее, пока заклинание активно. Вы выбираете, где будет находиться единственный вход. Вход слабо светится; он 5 фт. в ширину и 10 фт. в высоту. Вы и все существа, указанные вами при накладывании заклинания, можете входить в это жилище, пока дверь открыта. Вы можете открывать и закрывать дверь, если находитесь в пределах 30 фт. от неё. Дверь невидима, когда закрыта. За дверью находится великолепная прихожая с многочисленными комнатами. Там свежий и тёплый воздух. Вы можете создать любую планировку, но пространство не может превышать 50 кубов с длиной ребра в 10 фт. Это место украшено и обставлено мебелью так, как вы пожелаете. Там достаточно еды для 100 человек с девятью переменами блюд. Вошедшим прислуживают 100 практически прозрачных слуг. Внешний облик и одежду этих слуг определяете вы. Они послушно исполняют все приказы. Каждый слуга может исполнять задачи, которые доступны любому человеческому слуге, но они не могут атаковать и совершать действия, причиняющие вред другому существу. Таким образом, слуги могут подавать вещи, чистить, штопать, гладить одежду, зажигать огни, подавать пищу, наливать вино и так далее. Слуги могут перемещаться по особняку, но не могут выходить из него. Мебель и другие предметы, созданные этим заклинанием, превращаются в дым, если их вынесут из особняка. Когда заклинание заканчивается, все существа, находящиеся в межпространстве, изгоняются в свободное пространство, ближайшее к входу.

Воскрешение (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, бриллиант, стоящий как минимум 1 000 зм, расходуемый заклинанием
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Жрец

Вы касаетесь существа, мёртвого не больше ста лет, умершего не от старости, и не являющегося нежитью. Если его душа свободна и согласна, цель возвращается к жизни с полными хитами. Это заклинание нейтрализует все яды и исцеляет немагические болезни, бывшие у существа в момент смерти. Однако это заклинание не снимает магические болезни, проклятья и подобные эффекты; если их не снять до накладывания этого заклинания, они снова начнут действовать, когда существо оживёт. Это заклинание исцеляет все раны и восстанавливает отсутствующие части тела. Возвращение к жизни — тяжёлое испытание. Цель получает штраф −4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик. Каждый раз, когда цель заканчивает длительный отдых, штраф уменьшается на 1, пока не исчезнет полностью. Накладывание этого заклинания для оживления существа, мёртвого больше года, сильно выматывает вас. Пока вы не окончите продолжительный отдых, вы не можете накладывать заклинания, и совершаете с помехой все броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Замедленный огненный шар (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, крошечный шарик из гуано летучей мыши и серы
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Волшебник

Из вашего указательного пальца вылетает луч жёлтого света, концентрирующийся в светящемся шарике в пределах дистанции. Когда заклинание оканчивается, либо из-за того, что вы теряете концентрацию, либо когда вы сами это решите, шарик взрывается с гулким рокотом вспышкой пламени, огибающего углы. Все существа в сфере с радиусом 20 фт. с центром в этой точке должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон огнём, равный сумме накопленного урона, или половине этого урона в случае успеха. Базовый урон этого заклинания 12к6. В конце каждого вашего хода, пока шарик не сдетонировал, урон увеличивается на 1к6. Если светящегося шарика кто-то коснётся до того как он взорвётся, коснувшееся существо должно совершить спасбросок Ловкости. При провале заклинание мгновенно оканчивается, а шарик взрывается. При успешном спасении существо может отбросить шарик на 40 фт. Ударившись о существо или твёрдый предмет, шарик взрывается, оканчивая заклинание. Огонь причиняет урон предметам и воспламеняет горючие предметы, которые никто не несёт и не носит.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 уровня или выше, базовый урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше седьмого.

Знак (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, ртуть, фосфор и толчённые алмаз с опалом, общей стоимостью как минимум 1 000 зм, расходуемые заклинанием
Длительность: Пока не рассеется или не сработает
Классы: Бард, Жрец, Волшебник

Когда вы накладываете это заклинание, вы рисуете губительный знак на любой поверхности (такой как пол, стена или стол) или внутри предмета, который можно закрыть, чтобы скрыть знак (например, в книге, свитке или сундуке). Если вы выбрали поверхность, знак может покрыть площадь не больше 10 фт. диаметром. Если вы выбрали предмет, он должен оставаться на месте; если предмет перенесут более чем на 10 фт. от того места, где было активировано это заклинание, знак будет сломан, и заклинание окончится, не сработав. Знак практически невидим, для его обнаружения требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. При накладывании заклинания вы определяете, что вызовет срабатывание знака. Для знаков, написанных на поверхности, чаще всего используют касание или наступание на знак, снятие другого предмета, закрывающего знак, приближение к нему на определённое расстояние, или манипулирование предметом, содержащим его. Для знаков, написанных внутри предмета, чаще всего используют открывание предмета, приближение к нему на определённое расстояние, осмотр или прочтение знака. Вы можете уточнить условие, чтобы заклинание активировалось только при определённых условиях или в зависимости от физических характеристик существа (таких как рост и вес), или его вида (например, можно выставить защиту от карг или от перевёртышей). Вы можете также определить существ, которые не будут активировать знак, например, тех, кто произнесёт пароль.

Когда вы рисуете знак, выберите из приведённого списка один эффект. Сработав, знак вспыхивает, заполняя на 10 минут сферу с радиусом 60 фт. тусклым светом, после чего заклинание оканчивается. Все существа, находящиеся в сфере, когда знак активируется, становятся целью эффекта заклинания, так же как существа, впервые за ход входящие в сферу или оканчивающие в ней ход.

Безнадёжность. Все цели должны совершить спасбросок Харизмы. При провале цель охватывается отчаянием на 1 минуту. В это время она не может атаковать и нацеливаться на существ вредоносными умениями, заклинаниями и прочими магическими эффектами.

Безумие. Все цели должны совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель становится безумной на 1 минуту. Безумное существо не может совершать действия, не понимает ничего, что говорят другие существа, не может читать, и произносит только неразборчивую чушь. Мастер контролирует его перемещения, которые весьма хаотичны.

Боль. Все цели должны совершить спасбросок Телосложения, становясь недееспособными от мучительной боли на 1 минуту при провале.

Ошеломление. Все цели должны совершить спасбросок Мудрости, становясь ошеломлёнными на 1 минуту при провале.

Разногласие. Все цели должны совершить спасбросок Телосложения. При провале цель спорит и ругается с другими существами в течение 1 минуты. В это время она не способна осмысленно общаться и совершает броски атаки и проверки характеристик с помехой.

Смерть. Все цели должны совершить спасбросок Телосложения, получая урон некротической энергией 10к10 при провале, или половину этого урона при успехе.

Сон. Все цели должны совершить спасбросок Мудрости, теряя сознание на 10 минут при провале. Существо пробуждается, если получает урон или если кто-то действием потрясёт его или даст пощёчину. Страх. Все цели должны совершить спасбросок Мудрости, становясь испуганными на 1 минуту при провале. Будучи испуганной, цель бросает всё, что держит, и должна в каждом своём ходу перемещаться как минимум на 30 фт. от знака, если это возможно.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Изменение тяготения (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 100 фт.
Компоненты: В, С, М, магнетит и железные опилки
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Это заклинание обращает гравитацию в цилиндре с радиусом 50 фт. и высотой 100 фт. с центром на точке в пределах дистанции. Все существа и предметы, не прикреплённые к полу, падают вверх до верхушки цилиндра, когда вы накладываете это заклинание. Существо может совершить спасбросок Ловкости, чтобы схватиться за закреплённый предмет, и тем самым избежать падения. Если в процесс падения на пути встречается твёрдый предмет (такой как потолок), ударившиеся об него существа и предметы получают обычный урон как от падения вниз. Если существо или предмет достигают верха, ничего не встретив, они остаются там, немного покачиваясь, на период действия заклинания. В конце длительности заклинания существа и предметы падают вниз.

Изоляция (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, смесь порошков из бриллианта, изумруда, рубина и сапфира, стоящая как минимум 5 000 зм, расходуемая заклинанием
Длительность: Пока не рассеется
Классы: Волшебник

При помощи этого заклинания согласное существо или предмет можно защитить на время действия заклинания от обнаружения. Когда вы накладываете это заклинание и касаетесь цели, она становится невидимой, и не может стать целью заклинаний школы Прорицания, а также не обнаруживается сенсорами, созданными заклинаниями школы Прорицания. Если цель — существо, оно входит в состояние приостановленной жизнедеятельности. Время для него не течёт, и оно не стареет. Вы можете определить условия, при которых заклинание окончится. Это может быть что угодно, но оно должно произойти в пределах 1 мили от цели. Примерами могут стать «через 1000 лет» и «когда проснётся тараск». Это заклинание также оканчивается, если цель получает урон.

Корона звезд (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Семь похожих на звезды частиц света начинают вращаться вокруг вашей головы, пока заклинание не закончится. Бонусным действием вы можете отправить одну из частиц к одному существу или объекту на расстояние 120 фт. от вас. Если вы так делаете, совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 4к12 урона излучением.

Независимо от того, попали вы или нет, частица света исчезает. Действие заклинания оканчивается, когда исчезнет последняя частица света.

Пока у вас остается четыре или более частиц, они испускают яркий свет в радиусе 30 фт. и тусклый свет в пределах еще 30 фт. Если у вас осталось три или менее частиц, то они испускают тусклый свет в радиусе 30 фт.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 8 уровня или выше, количество создаваемых частиц света увеличивается на две за каждый уровень ячейки выше 7.

Меч Морденкайнена (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, миниатюрный платиновый меч с рукояткой и навершием из меди и цинка, стоящий 250 зм
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Бард, Волшебник

Вы создаёте сгусток силового поля в форме меча, парящий в пределах дистанции. Он существует, пока активно заклинание. Когда меч появляется, вы совершаете рукопашную атаку заклинанием по цели на ваш выбор, находящейся в пределах 5 фт. от меча. При попадании цель получает урон силовым полем 3к10. Пока заклинание активно, вы можете в каждом своём ходу бонусным действием перемещать меч на 20 фт. в видимое место, и повторять эту атаку по той же самой или другой цели.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Огненная буря (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Чародей, Друид

В выбранном вами в пределах дистанции пространстве начинается огненная буря. Область бури состоит из 1–10 кубов с длиной ребра 10 фт., которые вы можете располагать как вам захочется. Каждый куб должен иметь хотя бы одну общую грань с другим кубом. Все существа в этом пространстве должны совершить спасбросок Ловкости. Они получают урон огнём 7к10 при провале, или половину этого урона при успехе. Этот урон повреждает предметы и воспламеняет горючие предметы, которые никто не несёт и не носит. Если хотите, растения не будут затронуты этим заклинанием.

Перст смерти (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Вы посылаете негативную энергию в видимое вами существо в пределах дистанции, вызывая у него сильную боль. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. В случае провала она получает урон некротической энергией 7к8 + 30, или половину этого урона в случае успеха. Гуманоид, убитый этим заклинанием, воскресает в начале вашего следующего хода как зомби, постоянно находящийся под вашим командованием и выполняющий ваши устные команды.

Подобие (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 12 часов
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, снег или лёд в количестве, достаточном для создания точной копии существа; немного волос, обрезков ногтей или других частей тела этого существа, помещаемые в снег или лёд; и толчёный рубин стоимостью 1 500 зм, которым посыпается копия, и который расходуется заклинанием
Длительность: Пока не рассеется
Классы: Волшебник

Вы создаёте иллюзорную копию зверя или гуманоида, который находится в пределах дистанции всё время, пока активируется заклинание. Копия является существом, частично реальным, созданным изо льда или снега, и она может совершать действия и вести себя как настоящее существо. Оно выглядит так же, как оригинал, но у него только половина от максимума хитов, и оно создаётся без снаряжения. Во всём остальном иллюзия использует все параметры копируемого существа, за исключением того, что это конструк.

Копия дружелюбна по отношению к вам и указанным вами существам. Она подчиняется вашим устным командам, перемещается и действует согласно вашей воле, и в сражении действует в ваш ход. Копия не может обучаться и становиться сильнее, так что она никогда не повышает уровень и характеристики, и не может восстанавливать использованные ячейки заклинаний.

Если копия получает урон, вы можете исправлять его в алхимической лаборатории, используя редкие травы и минералы стоимостью 100 за каждый восстанавливаемый хит. Копия существует, пока её хиты не опустятся до 0, после чего она превращается в снег и мгновенно тает.

Если вы используете это заклинание ещё раз, существующие активные копии, созданные вами этим заклинанием, мгновенно уничтожаются.

Призыв небожителя (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Жрец

Вы призываете небожителя с показателем опасности 4 или меньше, появляющегося в свободном месте, которое вы видите в пределах дистанции. Небожитель исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается. Небожитель дружественен к вам и вашим спутникам, пока заклинание активно. Совершите проверку инициативы за небожителя, и он будет совершать свои собственные ходы. Он подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаёте команду, он защищается от враждебных существ, но действий не совершает. Параметры небожителя есть у Мастера.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 9 уровня, вы призываете небожителя с показателем опасности 5 или ниже.

Проекция (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 500 миль
Компоненты: В, С, М, ваша небольшая копия, изготовленная из материала, стоящего не менее 5 зм
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 дня
Классы: Бард, Волшебник

Вы создаёте иллюзорную копию себя, существующую, пока активно заклинание. Копия может появиться в любом месте в пределах дистанции, которое вы до этого видели, вне зависимости от всех возможных препятствий. Иллюзия выглядит и звучит как вы, но неосязаема. Если иллюзия получает урон, она исчезает, а заклинание оканчивается. Вы можете действием переместить эту иллюзию на расстояние, вдвое превышающее вашу скорость, и заставить её жестикулировать, говорить и вообще, вести себя так, как решите вы. Она идеально повторяет ваши манеры. Вы можете видеть её глазами и слышать её ушами, как если бы находились в её пространстве. Вы можете в свой ход бонусным действием переключиться с её чувств на свои или обратно. Пока вы используете её чувства, вы слепы и глухи для своего окружения. Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит. Существа, исследующие образ действием, могут определить, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё, и издаваемые ей звуки тоже становятся незначащими.

Радужные брызги (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (60-фт. конус)
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник

Восемь разноцветных лучей света вылетают из вашей ладони. Каждый луч своего цвета, и у каждого свои особые свойства. Все существа в пределах 60-фт.ого конуса должны совершить спасбросок Ловкости. Для каждой цели совершите бросок к8, чтобы определить, луч какого цвета её коснулся.

1. **Красный.** Цель получает урон огнём 10к6 при провале или половину этого урона при успехе.
2. **Оранжевый.** Цель получает урон кислотой 10к6 при провале или половину этого урона при успехе.
3. **Жёлтый.** Цель получает урон электричеством 10к6 при провале или половину этого урона при успехе.
4. **Зелёный.** Цель получает урон ядом 10к6 при провале или половину этого урона при успехе.
5. **Голубой.** Цель получает урон холодом 10к6 при провале или половину этого урона при успехе.
6. **Синий.** При провале цель становится опутанной. После этого цель в конце каждого своего хода совершает спасбросок Телосложения. Если будет совершено три успешных спасброска, заклинание оканчивается. Если накопится три провала, цель навсегда превращается в камень и становится окаменевшей. Успехи и провалы не обязаны быть последовательными; отслеживайте их отдельно друг от друга, пока не накопится три результата одного вида.
7. **Фиолетовый.** При провале цель становится ослепшей. В начале вашего следующего хода она совершает спасбросок Мудрости. Успех оканчивает ослепление. При провале существо перемещается на другой план существования на выбор Мастера и перестаёт быть ослепшей (обычно существа на неродных планах изгоняются домой, а остальные существа обычно выбрасываются на Астральный или Эфирный планы).
8. **Особенность.** По цели попадают два луча. Совершите ещё два броска кости, перебрасывая выпавшие «8».

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Регенерация (PHB)
Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, молитвенный барабан и святая вода
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Жрец, Друид

Вы касаетесь существа и активируете его врождённые способности к исцелению. Цель восстанавливает 4к8 + 15 хитов. Пока заклинание активно, цель восстанавливает 1 хит в начале каждого своего хода (10 хитов в минуту). Отрубленные части тела цели (пальцы, ноги, хвосты, и так далее), если они были, восстанавливаются через 2 минуты. Если отрубленная часть тела есть в наличии, и её можно приставить к обрубку, заклинание мгновенно сращивает их.

Связь сущностей (EGtW)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М (катушка с платиновым шнуром стоимостью не менее 250 зм, расходуемая заклинанием)
Длительность: концентрация, до 1 часа

Два существа, которых вы видите в пределах дистанции, должны сделать спасбросок Телосложения, с помехой, если они находятся в пределах 30 футов друг от друга. Любое из существ может добровольно провалить спасбросок. Если хоть один спасбросок успешен, заклинание не имеет никакого эффекта. Если оба спасброска провалены, жизни существ становятся магическим образом связаны в течение всей длительности заклинания, независимо от расстояния между ними. Когда один из них получает урон, такой же урон наносится другому. Если одно из существ восстанавливает хитпоинты, то же количество хит-поинтов получает другое существо. Если хит-поинты одного из связанных существ уменьшено до 0, заклинание заканчивается на обоих существах.
Если заклинание заканчивается на одном существе, оно заканчивается и на втором.

Слово силы: боль (XGtE)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Вы произносите слово силы, вызывающее волны острой боли у одного существа, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Если у цели 100 хитов или меньше, она подвергается этой ужасной боли. В противном случае заклинание не оказывает никакого эффекта. Цель также не подвержена этому заклинанию, если она невосприимчива к очарованию.

Пока цель подвергается ужасной боли, её скорость не может быть больше чем 10 фт. Цель также совершает с помехой все броски атаки, проверки характеристик и спасброски, за исключением спасбросков Телосложения. И, наконец, если цель пытается сколдовать заклинание, она должна совершить успешный спасбросок Телосложения, в противном случае заклинание тратится и не срабатывает.

Цель, страдающая от этой боли, может совершать спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода. В случае успеха боль проходит.

Смерч (XGtE)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 фт.
Компоненты: В, М, соломинка
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Волшебник, Друид

В указанной вами точке на поверхности земли возникает ревущий смерч. Он представляет собой цилиндр с радиусом 10 фт. и высотой 30 фт. Пока заклинание действует, вы можете действием переместить егона расстояние до 30 фт. в любом направлении вдоль земли. Смерч засасывает любые предметы с размером не больше Среднего, которые не закреплены прочно или не находятся во владении коголибо.

Существа, которые впервые за ход оказываются внутри смерча или находятся в области его возникновения, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 10к6, а при успехе — половину. Кроме того, существо с размером не больше Большого, провалившее спасбросок, должно преуспеть в спасброске Силы, иначе будет опутано смерчем на время действия заклинания. В начале каждого хода опутанное существо подтягивается на 5 фт. вверх, пока не окажется на вершине смерча. Опутанное существо перемещается вместе со смерчем и падает на землю, когда заклинание заканчивается, если у него нет возможности остаться в воздухе.

Опутанное существо может действием совершить проверку Силы или Ловкости против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно перестаёт быть опутанным и вылетает из урагана на 3к6 × 10 фт. в случайном направлении.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сон о синей вуали (TCE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 20 футов
Компоненты: В, С, М (магический предмет или согласное существо из мира назначения)
Длительность: 6 часов
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы и до восьми согласных существ в пределах досягаемости падаете без сознания на время действия заклинания и переживаете видения из другого мира, находящегося на материальном плане, такого как Орт, Торил, Кринн или Эберрон. Если заклинание достигает своей максимальной продолжительности, видения оканчиваются тем, что каждый из вас находит и отодвигает таинственный синий занавес. Затем заклинание заканчивается тем, что вы ментально и физически переноситесь в мир, который был в видениях.

Чтобы использовать это заклинание у вас должен быть магический предмет, созданый в мире, в который вы хотите отправиться, и вы должны знать о существовании этого мира, даже если вы не знаете его названия. Пункт назначения в другом мире-это безопасное место в пределах 1 мили от того места, где был создан магический предмет. Кроме того, вы можете использовать заклинание, если одно из согласных существ родилось в другом мире, это приведет к тому, что ваш пункт назначения будет безопасным местом в пределах 1 мили от того места, где это существо родилось.

Заклинание заканчивается на существе раньше, если оно получает какой-либо урон, и существо не перемещается. Если Вы получите какой-либо урон, то заклинание закончится для вас и остальных существ, и никто из вас не перемещается.

Таинственный мираж (PHB)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: В пределах видимости
Компоненты: В, С
Длительность: 10 дней
Классы: Бард, Волшебник, Друид

Вы заставляете местность в пределах 1 квадратной мили выглядеть, звучать, пахнуть и даже ощущаться как другая местность. Общая форма местности остаётся той же самой. Открытые поля и дороги можно сделать похожими на болото, холм, расселину или другую труднопроходимую или непроходимую местность. Пруд можно сделать похожим на травяную лужайку, пропасть сделать пологим склоном, а каменистый овраг — широкой и ровной дорогой. Точно так же, вы можете изменять внешний облик строений, или создавать их там, где их не было. Это заклинание не маскирует, не скрывает и не добавляет существ. Иллюзия включает в себя слышимые, видимые, тактильные и обонятельные элементы, так что она может сделать обычную местность труднопроходимой (и наоборот), и как-то иначе препятствовать перемещению. Все части иллюзорной местности (такие как камни и палки), вынесенные за пределы области пространства, мгновенно исчезают. Существа с истинным зрением могут видеть сквозь иллюзию настоящую местность; однако, все элементы иллюзии для него остаются, так что хоть оно и будет знать о наличии иллюзии, оно всё ещё может взаимодействовать с ней.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Телепортация (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Чародей, Волшебник

Это заклинание мгновенно переносит вас и до восьми согласных существ на ваш выбор, видимых вами и находящихся в пределах дистанции, или один предмет, видимый в пределах дистанции, в выбранное вами место. Если целью является предмет, он должен полностью помещаться в куб с длиной ребра 10 фт., и его не может носить или нести несогласное существо. Выбранное место назначения должно быть известно вам, и оно должно находиться на одном плане существования с вами. Ваша ознакомленность с местом назначения определяет, успешным ли будет перемещение. Мастер бросает к100 и сверяется с таблицей.

Ознакомленность	Неудача	Похожее место	Мимо цели	Точно в цель
Постоянный круг	-	-	-	01-00
Связанный предмет	-	-	-	01-00
Очень знакомое	01-05	06-13	14-24	25-00
Изредка видимое	01-33	34-44	44-53	54-00
Виденное один раз	01-43	44-53	54-73	74-00
Описанное	01-43	44-53	54-73	74-00
Ложное описание	01-50	51-00	-	-

Ознакомленность.«Постоянный круг» означает постоянный круг телепортации, последовательность знаков которого вам известна. «Связанный предмет» означает, что у вас есть предмет, взятый из места назначения не позднее шести месяцев назад, например, книга из библиотеки волшебника, постельное бельё из королевской спальни, или кусок мрамора из потайного склеп лича.

«Очень знакомое» это место, в котором вы часто бываете, место, которое вам довелось изучить, или место, которое вы видите в процессе накладывания заклинания.

«Изредка видимое» это место, которое вы видели несколько раз, но которое вам не очень хорошо известно.

«Виденное один раз» это место, которое вы видели один раз, возможно, при помощи магии.

«Описанное» это место, чьё местоположение и внешний облик вам известно со слов других, возможно, по карте.

«Ложно описанное» это место, которое не существует. Возможно, вы пытались подсмотреть святилище врага, но на самом деле видели иллюзию, или вы пытались телепортироваться в знакомое место, которое больше не существует.

Точно в цель. Вы и ваша группа (или предмет) появляетесь там, где было задумано.

Мимо цели. Вы и ваша группа (или предмет) появляетесь на случайном расстоянии от места назначения в случайном направлении. Расстояние от цели равно (1к10 × 1к10) процентов от расстояния, на которое вы перемещались. Например, если вы пытались перенестись на 120 миль, промахиваетесь мимо цели, и на двух 1к10 у вас выпадает «5» и «3», то вы промахиваетесь мимо цели на 15 процентов, то есть на 18 миль. Мастер определяет направление случайным образом, бросая к8, где «1» означает север, «2» — северо-восток, «3» — восток, и так далее. Если вы телепортировались в город на побережье, и оказываетесь в море на расстоянии 18 миль, вы окажетесь в беде.

Похожее место. Вы и ваша группа (или предмет) оказываетесь в другом месте, визуально или тематически похожем на место назначения. Например, если вы направлялись в свою лабораторию, вы можете оказаться в лаборатории другого волшебника или алхимическом магазине с таким же оборудованием как в вашей лаборатории. Обычно вы появляетесь в ближайшем похожем месте, но так как у заклинания нет ограничений по дистанции, вы можете оказаться где угодно на текущем плане.

Неудача. Непредсказуемая магия заклинания делает перемещение опасным. Все телепортирующиеся существа (или предмет) получают урон силовым полем 3к10, и Мастер совершает новый бросок по таблице, чтобы определить место назначения (возможны несколько неудач, и каждая будет причинять урон).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Узилище (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 100 фт.
Компоненты: В, С, М, порошок рубина, стоящий 1 500 зм
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Колдун, Волшебник

Вокруг области, выбранной вами в пределах дистанции, возникает неподвижная, невидимая тюрьма в форме куба, созданная из магической силы. Тюрьма может быть клеткой или сплошной коробкой, на ваш выбор. Тюрьма в форме клетки может быть с длиной ребра до 20 фт., и состоит из сантиметровых прутьев (диаметр 1/2 дюйма), отстоящих друг от друга на 1 сантиметр (1/2 дюйма). Тюрьма в форме коробки может быть с длиной ребра до 10 фт., и она является сплошным барьером, останавливающим любую материю, и блокирующую заклинания, накладываемые как внутрь коробки, так и направленные из неё наружу. Когда вы накладываете это заклинание, под его действие попадают все существа, находящиеся целиком внутри области. Существа, находящиеся в области лишь частично, или слишком большие для заточения внутри, отталкиваются от центра области, пока не окажутся снаружи. Существо, находящееся в узилище, не может покинуть его без помощи магии. Если оно пытается использовать телепортацию или перемещение между планами, оно должно вначале преуспеть в спасброске Харизмы. В случае успеха существо может использовать эту магию для выхода из узилища. При провале существо не может покинуть узилище, и тратит впустую использование заклинания или эффект. Узилище простирается и на Эфирный План, запрещая перемещение через него. Это заклинание нельзя рассеять рассеиванием магии.

Уход в иной мир (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, раздвоенный металлический прут, стоящий как минимум 250 зм, настроенный на конкретный план существования
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Жрец, Колдун, Волшебник, Друид

Вы и до восьми согласных существ, взявшиеся за руки кругом, перемещаетесь на другой план существования. Вы можете указать в общих чертах точку прибытия, например, Медный город на Стихийном Плане Огня или дворец Диспатера на втором уровне Девяти Преисподних, и вы появитесь возле этого места. Например, если вы хотели оказаться в Медном городе, вы можете прибыть на Стальную улицу, перед Вратами Пепла, или оказаться посреди Моря Огня, на выбор Мастера. В качестве альтернативы, если вы знаете последовательность знаков телепортационного круга на другом плане существования, это заклинание может перенести вас в этот круг. Если круг телепортации слишком мал для переносимого количества существ, они появляются в ближайшем свободном пространстве рядом с кругом. Вы можете использовать это заклинание, чтобы изгонять несогласных существ на другой план. Выберите существо в пределах досягаемости и совершите по нему рукопашную атаку заклинанием. При попадании существо должно совершить спасбросок Харизмы. Если существо его проваливает, оно переносится в случайным образом выбранное место на выбранном вами плане существования. Перенесённое таким образом существо должно будет самостоятельно найти дорогу на ваш текущий план существования.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Храм богов (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 час
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, святой символ, стоимостью не менее 5 зм
Длительность: 24 часа
Классы: Жрец

Вы создаёте храм, появляющийся из мерцающего света на земле в том месте, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Храм должен умещаться в незанятом кубе с длиной ребра до 120 фт. Храм остаётся до тех пор, пока заклинание не закончится. Он посвящен любому богу, пантеону или философии, которые представлены священным символом, используемым при накладывании заклинания.

Вы сами решаете, как храм должен выглядеть. Внутреннее пространство храма ограничено полом, стенами и крышей. У храма одна входная дверь, но любое количество окон. Только вы и те существа, которых вы указываете, когда накладываете заклинание, могут открыть или закрыть дверь.

Интерьер храма – это открытое пространство с идолом или алтарём у одной из стен. Вы определяете, освещается ли храм, и является ли этот свет ярким или тусклым. Внутри воздух наполнен запахом горящих благовоний, а температура комфортная.

Храм препятствует существам тех типов, которые вы выбираете, когда накладываете это заклинание. Выберите один или несколько из следующих типов: небожители, элементали, феи, исчадия или нежить. Если существо выбранного типа пытается войти в храм, оно должно совершить спасбросок Харизмы. При провале оно не может войти в храм в течение 24 часов. Даже если существо сумело войти в храм, магия этого места является для него помехой; всякий раз, когда оно совершает бросок атаки, проверку способности или спасбросок внутри храма, существо должно бросить к4 и вычесть получившееся число из его броска к20.

Кроме того, сенсоры, созданные заклинаниями школы Прорицания, не могут появиться внутри храма, а существа внутри него не могут быть целями заклинаний этой школы.

Наконец, всякий раз, когда какое-либо существо в храме восстанавливает хиты заклинанием 1 уровня или выше, оно дополнительно восстанавливает хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости (минимум 1 хит).

Храм сделан из светонепроницаемого магического поля, которое простирается на Эфирный План, тем самым блокируя межпланарное перемещение внутрь храма. Также ничто не может проникнуть в храм физическим путём. Он не может быть развеян рассеиванием магии, и преграда магии не оказывает на него никакого эффекта. Заклинание распад мгновенно разрушает храм.

Сотворение этого заклинания на одно и то же место каждый день в течение года делает этот эффект постоянным.

Эфирность (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Вплоть до 8 часов
Классы: Бард, Жрец, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы вступаете в пограничные окрестности Эфирного Плана, в местность, в которой он пересекается с вашим текущим планом. Вы остаётесь в Пограничном Эфире, пока активно заклинание, или пока вы не окончите его действием. Всё это время вы можете перемещаться в любом направлении. Если вы перемещаетесь вверх или вниз, каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут. Вы можете видеть и слышать то, что происходит на плане, с которого вы пришли, но всё выглядит серым, и вы не видите то, что находится за пределами 60 фт.

Находясь на Эфирном Плане, вы можете воздействовать только на существ, которые находятся там же, и только они могут воздействовать на вас. Существа, не находящиеся на Эфирном Плане, не могут воспринимать вас и взаимодействовать с вами, если только у них нет особого умения или магии, позволяющей делать это. Вы игнорируете все предметы и эффекты, не находящиеся на Эфирном Плане, что позволяет вам проходить сквозь предметы, оставленные на исходном плане. Когда заклинание заканчивается, вы мгновенно возвращаетесь на план, с которого пришли, в месте, которое занимаете в данный момент. Если вы при этом находитесь в месте, занятом предметом или существом, вас мгновенно переносит в ближайшее свободное пространство, которое вы можете занимать, и вы получаете урон силовым полем, равный удвоенному количеству фт., на которое вас телепортировало. Это заклинание не оказывает эффекта, если вы накладываете его, уже находясь на Эфирном Плане или плане, который не граничит с ним, например, на одном из Внешних Планов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 уровня или выше, вы можете сделать целью до трёх согласных существ (включая вас) за каждый уровень ячейки выше седьмого. Существа должны находиться в пределах 10 фт. от вас, когда вы накладываете это заклинание.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

8 УРОВЕНЬ

Антипатия/симпатия (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 час
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, кусок квасцов, пропитанный уксусом для эффекта антипатии или капля мёда для эффекта симпатии
Длительность: 10 дней
Классы: Волшебник, Друид

Это заклинание привлекает или отталкивает выбранных вами существ. Вы выбираете цель в пределах дистанции: либо предмет размером не больше Огромного, либо существо, либо область не больше куба с длиной ребра 200 фт. Затем укажите вид разумных существ, такой как красные драконы, гоблины или вампиры. Вы наделяете цель аурой, которая в течение длительности либо привлекает, либо отталкивает указанных существ. Выберите либо эффект антипатии, либо эффект симпатии:

Антипатия. Эти чары вызывают у выбранных вами существ непреодолимое желание покинуть область и избегать цель. Если такое существо видит цель и оказывается в пределах 60 фт. от неё, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет испуганным. Существо остаётся испуганным, пока видит цель или находится в пределах 60 фт. от неё. Будучи испуганным целью, существо должно тратить своё перемещение на побег в ближайшее безопасное место, откуда оно уже не увидит цель. Если существо отдалится от цели более чем на 60 фт. и не сможет её видеть, оно перестаёт быть испуганным, но становится испуганным вновь, если увидит цель или окажется в пределах 60 фт. от неё.

Симпатия. Эти чары вызывают у выбранных вами существ непреодолимое желание приблизиться к цели, если они находятся в пределах 60 фт. от неё или видят её. Если такое существо видит цель или оказывается в пределах 60 фт. от неё, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе оно в каждом своём ходу тратит перемещение на то, чтобы войти в область или прикоснуться к цели. Сделав это, оно уже не может добровольно отойти от цели. Если цель причиняет урон или как-то иначе вредит указанному существу, существо может совершить спасбросок Мудрости для окончания эффекта, как описано ниже.

Окончание эффекта. Если указанное существо окончит ход за пределами 60 фт. от цели или не сможет её видеть, оно совершает спасбросок Мудрости. В случае успеха эффект на существе заканчивается, и оно понимает, что тяга или отвращение были вызваны магией. Кроме того, попавшему под эффект заклинания существу позволяется спасбросок Мудрости каждые 24 часа, пока заклинание активно. Совершившее успешный спасбросок существо получает иммунитет к эффекту на 1 минуту, после чего снова попадает под его действие.

Аура святости (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, крошечный контейнер, стоящий как минимум 1 000 зм, хранящий священную реликвию, такую как лоскут ткани с мантии святого или кусочек пергамента с религиозным текстом
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Жрец

Божественный свет исходит от вас мягким сиянием в радиусе 30 фт. Пока заклинание активно, существа в этом радиусе, выбранные вами при накладывании этого заклинания, испускают тусклый свет в радиусе 5 фт. и совершают все спасброски с преимуществом, а остальные существа совершают с помехой броски атаки по ним. Кроме того, если исчадие или нежить попадает по такому существу рукопашной атакой, аура вспыхивает ярким светом. Атакующий должен преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станет ослеплённым, пока не окончится это заклинание.

Власть над погодой (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: На себя (5 миль радиус)
Компоненты: В, С, М, горящее благовоние и кусочки земли и дерева, смешанные с водой
Длительность: Концентрация, вплоть до 8 часов
Классы: Жрец, Волшебник, Друид

Вы получаете на время длительности контроль над погодой в пределах 5 миль от себя. Для накладывания этого заклинания вы должны находиться на открытом воздухе. Если вы переместитесь в место, где над головой не будет неба, заклинание тут же закончится. Когда вы накладываете это заклинание, вы изменяете текущую погоду, которую определяет Мастер в зависимости от климата и времени года. Вы можете изменить осадки, температуру и ветер. Требуется 1к4 × 10 минут, чтобы новые условия вступили в силу. Когда новые условия вступят в силу, вы можете создать новые условия. Когда заклинание оканчивается, погода постепенно возвращается к нормальной. Изменяя погоду, найдите текущее состояние в таблицах и измените их на 1 позицию выше или ниже. Изменяя ветер, можете изменить его направление.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Воспламеняющаяся туча (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Чародей, Волшебник

Кружащееся облако дыма с ярко-белыми огоньками появляется в сфере с радиусом 20 фт. с центром на точке, находящейся в пределах дистанции. Облако огибает углы и является сильно заслонённой местностью. Оно существует, пока активно заклинание, или пока его не развеет умеренный или сильный ветер (как минимум 10 миль в час). Когда облако появляется, все существа, находящиеся в нём, должны совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урон огнём 10к8 при провале или половину урона при успехе. Существа должны также совершать этот спасбросок, когда впервые за ход входят в область заклинания или оканчивают там ход. В начале каждого вашего хода облако перемещается на 10 фт. прочь от вас в направлении, выбираемом вами.

Двойник (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, алмаз, стоящий как минимум 1 000 зм, и как минимум 1 кубический дюйм плоти существа, расходуемый заклинанием, а также сосуд, стоящий как минимум 2 000 зм с запираемой крышкой и достаточно большой, чтобы вместить существо реднего размера, например, огромная урна, гроб, яма в земле или кристаллический контейнер, заполненный солёной водой
Длительность: Мгновенная
Классы: Волшебник

Это заклинание выращивает инертную копию живого существа, которое станет гарантией бессмертия. Этот клон формируется в запечатанном сосуде и вырастает до полного размера за 120 дней; вы можете сделать так, что двойник будет более молодой версией этого существа. Он остаётся инертным и будет оставаться таким сколько угодно, пока сосуд остаётся целым. В любое время после того, как двойник будет готов, когда настоящее существо умирает, его душа переносится в двойника, при условии, что она свободна и хочет вернуться. Двойник физически идентичен оригиналу и обладает той же индивидуальностью, воспоминаниями и умениями, но у него нет снаряжения оригинала. Тело исходного существа, если оно ещё существует, остаётся инертным, и его впоследствии нельзя оживить, так как душа обитает в другом месте.

Демиплан (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: С
Длительность: 1 час
Классы: Колдун, Волшебник

Вы создаёте тёмную дверь на твёрдой плоской поверхности, которую вы видите в пределах дистанции. Дверь достаточно большая, чтобы существа Среднего размера могли свободно проходить через неё. Если дверь открыть, она будет вести в демиплан, который выглядит как пустая комната по 30 фт. во всех измерениях, построенная из дерева или камня. Когда заклинание заканчивается, дверь исчезает, а существа и предметы, находящиеся в демиплане, остаются запертыми там, так как дверь исчезает и с другой стороны тоже. Каждый раз, когда вы накладываете это заклинание, вы либо создаёте новый демиплан, либо соединяете дверь с демипланом, созданным предыдущим накладыванием этого заклинания. Кроме того, если вы знаете природу и содержимое демиплана, созданного этим заклинанием другого существа, вы можете соединить свою дверь с этим демипланом.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Землетрясение (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 500 фт.
Компоненты: В, С, М, щепотка земли, кусочек камня и комочек глины
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Жрец, Чародей, Друид

Вы создаёте сейсмические возмущения в точке на земле, которую видите в пределах дистанции. Пока заклинание активно, на земле в круге с радиусом 100 фт. от этой точки ощущаются интенсивные толчки, сотрясающие существ и строения, находящиеся там. Местность в этой области становится труднопроходимой. Все существа, находящиеся на земле и концентрирующиеся при этом, должны совершить спасбросок Телосложения. При провале концентрация существа нарушается. Когда вы накладываете это заклинание, а также в конце каждого хода, когда вы на нём концентрируетесь, все существа, находящиеся на земле в области заклинания, должны совершать спасброски Ловкости. При провале существо сбивается с ног.

У этого заклинания могут быть другие эффекты, зависящие от местности, на усмотрение Мастера. Трещины. В области заклинания в начале вашего хода, следующего за тем, в котором вы наложили это заклинание, появляются трещины. Появляется 1к6 трещин в местах, определённых Мастером. Каждая 1к10 × 10 фт. глубиной, 10 фт. в ширину, а длиной от одного края заклинания до другого. Существо, стоящее в месте, где должна появиться трещина, должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе упадёт внутрь. Успешно спасшееся существо перемещается вместе с одним из краёв трещины. Трещины, открывающиеся под зданиями, заставляют их автоматически обрушиться (смотрите ниже).

Здания. Толчки причиняют дробящий урон 50 строениям, находящимся в контакте с землёй, когда вы накладываете это заклинание, а также в начале каждого вашего хода, пока заклинание активно. Если хиты здания опускаются до 0, оно обрушивается, и потенциально может причинить урон существам. Существо, находящееся в пределах половины высоты здания, должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 5к6, сбивается с ног и погребается под завалами, после чего для высвобождения требуется проверка Силы (Атлетика) со Сл 20, совершённая действием. Мастер может корректировать Сл, в зависимости от характера обломков. При успешном спасении существо получает половину урона, не сбивается с ног и не погребается.

Иллюзорный дракон (XGtE)

Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Волшебник

Собирая нити теневой материи в Царстве Теней, вы создаёте Огромного теневого дракона в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Иллюзия существует всю **длительность** заклинания и занимает свое пространство, как если бы это существо.

Когда иллюзия появляется, каждый враг, который может её видеть, должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе становится напуганными на 1 минуту. Если напуганное существо оканчивает свой ход в том месте, где у него нет прямой видимости иллюзии, он может повторить спасбросок, окончив эффект на себе при успехе.

В свой ход вы можете переместить иллюзию на 60 фт. бонусным действием. В любой момент во время её движения вы можете заставить её извергнуть поток энергии в 60-футовом конусе, исходящем от неё. Когда вы создаете дракона, выберите тип урона: кислота, холод, огонь, электричество, некротическая энергия или яд. Каждое существо в конусе должно сделать спасбросок Интеллекта, получив 7к6 выбранного типа урона при провале или половину этого урона при успехе.

Иллюзия осязаема из-за теневого материала, используемого при её создании, но атаки по ней проваливаются автоматически, она преуспевает во всех спасбросках и иммунна к любым повреждениям и состояниям. Существо, которое использует действие для изучения дракона, может определить, что это иллюзия, выполнив проверку Интеллекта (Расследование) против вашей Сл заклинания. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё и имеет преимущество при спасброске от её дыхания.

Лабиринт (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Волшебник

Вы изгоняете существо, видимое в пределах дистанции, в похожий на лабиринт демиплан. Цель остаётся там, пока заклинание активно, или пока она не найдёт выход. Цель может действием пытаться найти выход. Для этого она совершает проверку Интеллекта со Сл 20. При успехе она находит выход, а заклинание оканчивается (минотавры и демоны гористро преуспевают автоматически). Когда заклинание заканчивается, цель возвращается в пространство, которое она покинула, или, если оно занято, в ближайшее свободное пространство.

This is an official Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Могучая крепость (XGtE)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 1 миля
Компоненты: В, С, М, бриллиант стоимостью не менее 500 зм, расходуемый заклинанием
Длительность: Мгновенная
Классы: Волшебник

Каменная крепость вырывается из квадратного участка земли, который вы можете видеть в пределах дистанции. Сторона этого квадрата составляет 120 фт., и на ней не должно быть никаких зданий или других сооружений. Любые существа в этом участке безвредно поднимаются вместе с крепостью.

У крепости есть четыре башни с квадратными основаниями, сторонами 20 фт. и высотой 30 фт., по одной на каждом углу. Башни соединены друг с другом каменными стенами, каждая длиной 80 фт., создавая замкнутую область. Каждая стена имеет толщину 1 фут и состоит из блоков шириной 10 фт. и высотой 20 фт. Каждый из них соприкасается с двумя другими блоками или одним блоком и башней. Вы можете разместить до 4 каменных дверей на внешней стене крепости.

Внутри закрытой области находится небольшая цитадель. Цитадель имеет квадратное основание со стороной 50 фт. и состоит из 3 этажей с высотой потолка 10 фт. Каждый из этажей может быть разделён на любое количество комнат по вашему желанию, при условии, что длина каждой из сторон комнаты будет не менее 5 фт.

Этажи цитадели соединены каменными лестничными пролётами, толщина её стен составляет 6 дюймов, а внутренние комнаты могут иметь каменные двери или открытые арки по вашему желанию. Цитадель меблирована и украшена так, как вам нравится, и содержит достаточное количество еды для обслуживания банкета на девять блюд вплоть до 100 человек на каждый день. Мебель, украшения, еда и другие предметы, созданные этим заклинанием, рассыпаются в пыль, если оказываются за пределами крепости.

Сто невидимых слуг в крепости подчиняются любой команде, данной им существами, которых вы указываете, когда накладываете заклинание. Каждый слуга действует так, как будто создаётся заклинанием невидимый слуга.

Стены, башни и цитадель сделаны из камня, который может быть разрушен. Каждая каменная секция размером 10 на 10 фт. имеет КД 15 и 30 хитов на каждый дюйм толщины. Секция иммунна к яду и урону психической энергией. Снижение хитов секции до 0 разрушает её и может вызвать разрушение ближайших секций по усмотрению Мастера.

Через 7 дней или когда вы накладываете это заклинание где-то ещё, крепость рушится без вреда для существ, находящихся внутри неё, и опускается обратно под землю, оставляя существ на земле. Применение заклинания на одну и ту же точку каждые семь дней в течение года делает крепость постоянной.

Находчивость (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Колдун

Пока заклинание не окончится, каждый раз, когда вы совершаете проверку Харизмы, вы можете заменить выпавший результат числом «15». Кроме того, что бы вы ни говорили, магия, проверяющая, говорите ли вы правду, показывает, что вы искренни.

Одуряющая тьма (XGtE)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, капля смолы, смешанная с каплей ртути
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Колдун, Волшебник

Из точки, выбранной вами в пределах дистанции, расползается и остаётся в течение времени действия заклинания магическая тьма в сфере с радиусом 60 фт. Тьма огибает углы. Существа с тёмным зрением не могут видеть сквозь эту тьму. Немагический свет, а также свет, созданный заклинаниями 8-го уровня или ниже, не могут осветить эту область.

В этой сфере можно услышать крики, бормотание и безумный смех. Всякий раз, когда существо начинает свой ход в сфере, оно должно совершить спасбросок Мудрости. Существо получает 8к8 урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Подчинение чудовища (PHB)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы пытаетесь взять под контроль существо, которого видите в пределах дистанции. Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе оно станет очарованным вами на время действия заклинания. Если вы или дружественные вам существа сражаются с ним, оно совершает спасбросок с преимуществом. Пока существо очаровано, вы обладаете телепатической связью с ним, пока вы оба находитесь на одном плане существования. При помощи этой связи вы можете отдавать ему команды, пока находитесь в сознании (действие не требуется), и оно должно будет их выполнять. Вы можете указать общее действие, такое как «атакуй вон то существо», «беги отсюда» или «принеси вот это». Если существо выполняет приказ и не получает дальнейших указаний от вас, оно в меру своих сил обороняется и защищает себя. Вы можете действием захватить полный контроль над целью. До конца вашего следующего хода существо совершает только выбранные вами действия, и не делает ничего, что вы ему не позволяете. В это время вы можете заставлять существо совершать реакции, но при этом вы тратите и свою реакцию тоже. Каждый раз, когда цель получает урон, она совершает новый спасбросок Мудрости от этого заклинания. В случае успеха заклинание оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 9, концентрацию можно поддерживать до 8 часов.

Превращение в животных (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 24 часов
Классы: Друид

Ваша магия превращает существ в зверей. Выберите любое число согласных существ, которых видите в пределах дистанции. Вы меняете облик каждой цели на облик зверя Большого или меньшего размера с показателем опасности не больше 4. В последующие ходы вы можете действием дать этим существам новый облик. Превращение держится всю **длительность** заклинания, или пока хиты цели не опустятся до 0, или она не умрёт. У каждой цели может быть свой облик. Игровые параметры целей меняются на параметры выбранных зверей, но у них остаётся своё мировоззрение и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Цель принимает хиты нового облика, а по возвращении в свой облик у неё будут хиты как перед превращением. Если свой облик возвращается в результате опускания хитов до 0, весь излишний урон переносится на хиты естественного облика. Если излишний урон не опустил хиты естественного облика ниже 0, существо не теряет сознание. Действия существа ограничены теми, что доступны новому облику, и оно не может разговаривать и накладывать заклинания. Снаряжение цели сливается с новым обликом. Цель не может активировать, использовать своё снаряжение и получать от него преимущества.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Преграда магии (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (10-фт. радиус)
Компоненты: В, С, М, щепотка толчёного железа или железная стружка
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Жрец, Волшебник

Вас окружает невидимая сфера антимагии с радиусом 10 фт. Эта область отделена от магической энергии, пронизывающей мультивселенную. В пределах этой сферы нельзя накладывать заклинания, призванные существа исчезают, и даже магические предметы становятся обычными. Пока заклинание активно, сфера перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Заклинания и прочие магические эффекты, кроме тех, что созданы артефактами и божествами, в сфере подавляются, и не могут проникать в неё. Ячейка, потраченная на накладывание подавленного заклинания, всё равно тратится. Пока эффект подавлен, он не действует, но время в подавленном состоянии всё равно учитывается при определении его длительности.

Эффекты с целью. Заклинания и прочие магические эффекты, такие как волшебная стрела и очарование личности, нацеленные на существо или предмет, находящиеся в сфере, не оказывают на цель никакого эффекта.

Области магии. Область магических эффектов и других заклинаний, таких как огненный шар, не может проникать в сферу. Если сфера оказывается в области магии, область, находящаяся в сфере, подавляется. Например, пламя, созданное огненной стеной, подавляется внутри сферы, создавая брешь в стене, если позволяют габариты.

Заклинания. Все активные заклинания и прочие магические эффекты на существах и предметах подавляются, пока они находятся в сфере.

Магические предметы. Свойства и таланты магических предметов в сфере подавляются. Например, длинный меч +1 в сфере будет обычным длинным мечом. Свойства и таланты магического оружия подавляются, если используются против цели в сфере или используются атакующим, находящимся в сфере. Если магическое оружие или боеприпас полностью покидает сферу (например, если вы выстрелите магической стрелой или метнёте магическое копьё в цель, находящуюся вне сферы), магия предмета возвращается.

Магическое перемещение. В сфере не работают телепортация и перемещение между планами, вне зависимости от того, в сферу или из сферы пытаются перенестись. Порталы в другие места, миры и планы существования, а также входы в межпространство, такие как созданные заклинанием трюк с верёвкой, временно закрываются, пока они находятся в сфере.

Существа и предметы. Существа и предметы, призванные или созданные магией, временно прекращают существовать, пока они находятся в сфере. Существа возвращаются обратно, когда сфера покидает место, занимаемое ими до исчезновения.

Рассеивание магии. Заклинания и магические эффекты, такие как рассеивание магии, не оказывают на сферу никакого воздействия. Сферы, созданные разными заклинаниями преграда магии, не отменяют друг друга.

Разрыв реальности (EGtW)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М (хрустальная призма)
Длительность: концентрация, до 1 минуты

Вы разрушаете барьеры между реальностями и временными рамками, толкая существо в смятение и безумие. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе попадет под действие эффекта. Попавшая под эффект цель не может совершать реакции и должна бросать к10 в начале каждого своего хода, чтобы определить что происходит с целью согласно таблице:

к10	Эффект
1-2	Взгляд в Дальнего Планы. Цель получает 6к12 психического урона и становится ошеломлённым до конца хода.
3-5	Бросок через разрыв. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она получит 8к12 урона силовым полем в случаи провала и половину этого урона в случае успеха.
6-8	Червоточина. Цель телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство по вашему выбору, которое вы можете увидеть. Цель также должна получить 10к12 урона силовым полем и стать «Сбитой с ног».
9-10	Холод Темной Пустоты. Цель получает 10к12 урона холодом и становится «Ослеплённой» до конца хода. В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Мудрости. В случае успеха эффект на этой цели оканчивается.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Слабоумие (PHB)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, пригоршня глиняных, кристаллических, стеклянных или минеральных шариков
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Колдун, Волшебник, Друид

Вы врываетесь в сознание существа, которое видите в пределах дистанции, пытаясь подавить его интеллект и сознание. Цель получает урон психической энергией 4к6 и должна совершить спасбросок Интеллекта. В случае провала Интеллект и Харизма существа становятся равны 1. Оно не может накладывать заклинания, активировать магические предметы, понимать языки и вразумительно общаться. Однако существо признаёт друзей, следует за ними, и даже защищает их. В конце каждых 30 дней существо может повторять спасбросок от этого заклинания. Если оно преуспевает, заклинание оканчивается. Это заклинание также оканчивается заклинаниями высшее восстановление, исполнение желаний и полное исцеление.

Слово силы: оглушение (PHB)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы произносите слово силы, способное захлестнуть сознание одного существа, видимого в пределах дистанции, делая его потрясённым. Если у существа не больше 150 хитов, оно становится ошеломлённым. В противном случае это заклинание не оказывает никакого эффекта. Ошеломлённая цель должна в конце каждого своего хода совершать спасбросок Телосложения. При успехе ошеломление проходит.

Сокрытие разума (PHB)
Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 24 часа
Классы: Бард, Волшебник

Пока заклинание активно, одно согласное существо, которого вы касаетесь, получает иммунитет к урону психической энергией, и всем эффектам, которые должны чувствовать его эмоции или читать мысли, заклинаниям школы Прорицания и состоянию очарованности. Это заклинание даже помогает от заклинания исполнение желаний, а также от заклинаний и эффектов аналогичной силы, использованных для воздействия на сознание цели или получение от неё информации.

Солнечный ожог (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, огонь и кусочек солнечного камня
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник, Друид

Яркий солнечный свет освещает всё в 60-футовом радиусе с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Все существа, находящиеся в нём, должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон излучением 12к6 и становится ослеплённым на 1 минуту. При успехе оно получает половину урона и не становится ослеплённым. Нежить и слизи совершают этот спасбросок с помехой. Существо, ослеплённое этим заклинанием, совершает повторные спасброски Телосложения в конце каждого своего хода. В случае успеха оно перестаёт быть ослеплённым. Это заклинание рассеивает любую тьму в своей области, созданную заклинанием.

Телепатия (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Без ограничений
Компоненты: В, С, М, два переплетённых серебряных кольца
Длительность: 24 часа
Классы: Волшебник

Вы создаёте телепатическую связь между собой и знакомым согласным существом. Это существо может находиться где угодно на том же плане существования, что и вы. Заклинание оканчивается, если вы с целью перестанете находиться на одном плане. Пока заклинание активно, вы и цель можете мгновенно обмениваться словами, образами, звуками и прочими сенсорными посланиями, и цель воспринимает вас как существо, с которым она общается. Это заклинание позволяет существу с Интеллектом как минимум 1 понимать смысл ваших слов и воспринимать посылаемые вами сенсорные послания.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Темная звезда (EGtW)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М (осколок оникса и капля крови заклинателя, расходуемые заклинанием)
Длительность: концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте сферу с радиусом до 40 фт. в указанной точке в пределах дистанции заклинания. Область внутри этой сферы заполнена магической тьмой и сокрушительной гравитационной силой. На время действия заклинания область сферы является труднопроходимой местностью. Существо с тёмным зрением не может видеть сквозь магическую тьму, и немагический свет не может осветить её. Никакой звук не может быть создан внутри сферы или проходить через её область. Любое существо или объект, полностью находящийся внутри сферы, неуязвимо для урона звуком, и существа являются оглохшими.
Накладывать заклинание, включающее вербальный (словесный) компонент, так же невозможно. Любое существо, которое впервые за ход входит в область сферы или начинает там ход должно сделать спасбросок Телосложения. При провале существо получает 8к10 урона силовым полем, или половину урона при успехе. Если этот урон опускает хиты существа до 0, оно распадается. Распавшееся существо, а также всё, что оно несло и носило, кроме магических предметов, превращается в кучку мелкого серого порошка.

Ужасное увядание Аби-Далзима (XGtE)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 фт.
Компоненты: В, С, М, кусочек губки
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник

Вы вытягиваете влагу из всех существ в кубе с длиной ребра 30 фт. с центром на указанной вами точке в пределах дистанции заклинания. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. Заклинание не действует на нежить и конструктов, а растения и водяные элементали совершают спасбросок с помехой. При провале существо получает урон некротической энергией 10к8, а при успехе — половину урона.

Цунами (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: В пределах видимости
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 6 раундов
Классы: Друид

В выбранной точке в пределах дистанции появляется стена из воды. Вы можете создать стену длиной до 300 фт., высотой 300 фт. и толщиной 50 фт. Стена существует, пока заклинание активно. Когда стена появляется, все существа в её области должны совершить спасбросок Силы. При провале они получают дробящий урон 6к10 или половину этого урона при успехе. В начале каждого вашего хода, после того как стена появилась, стена, вместе со всеми находящимися в ней существами, перемещается на 50 фт. от вас. Все существа с размером не больше Огромного, находящиеся внутри стены, или те, в чьё пространство стена входит при перемещении, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе они получают дробящий урон 5к10. Существо может получить этот урон только один раз за раунд. В конце хода высота стены уменьшается на 50 фт., а получаемый существами урон в последующие раунды уменьшается на 1к10. Когда высота стены достигает 0 фт., заклинание оканчивается. Существа, оказавшиеся в стене, могут перемещаться, плавая. Однако, из-за того, что волна очень сильная, существо должно совершить успешную проверку Силы (Атлетика) против Сл ваших заклинаний, чтобы получить возможность перемещаться. Провалив проверку, существо не может перемещаться. Существо, выбравшееся из области цунами, падает на землю.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

9 УРОВЕНЬ

Врата (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С, М, бриллиант, стоящий как минимум 5 000 зм
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Жрец, Чародей, Волшебник

Вы создаёте портал, соединяющий свободное пространство, видимое вами в пределах дистанции, с точным местом на другом плане существования. Портал представляет собой круглое отверстие, которое может быть диаметром от 5 до 20 фт. Вы можете ориентировать портал в любом направлении. Портал существует, пока заклинание активно. На каждом плане у портала есть передняя и задняя сторона. Путешествовать через портал можно только проходя через его переднюю часть. Всё, что так проходит, мгновенно перемещается на другой план, появляясь в свободном пространстве рядом с порталом.

Божества и другие планарные правители могут предотвращать создание порталов этим заклинанием в их присутствии или где угодно в пределах их домена. Когда вы накладываете это заклинание, вы можете назвать имя конкретного существа (псевдоним, титул или прозвище не подходят). Если это существо находится на другом плане, портал открывается непосредственно возле него, и это существо втягивается, оказываясь в ближайшем свободном пространстве с вашей стороны портала. Вы не получаете над ним никакого особого контроля, и оно может действовать так, как сочтёт нужным Мастер. Оно может уйти, может напасть на вас, а может помочь вам.

Гроза гнева (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: В пределах видимости
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Друид

Появляются клубящиеся облака с центром на точке, видимой вами, распространяющиеся в радиусе 360 фт. В этой области бьют молнии, грохочет гром и дует сильный ветер. Все существа, находящиеся под облаками (на расстоянии не больше 5 000 фт. под облаком), когда те появляются, должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 2к6 и становится оглохшим на 5 минут.

Каждый раунд, в котором вы поддерживаете концентрацию на этом заклинании, гроза в ваш ход создаёт различные эффекты:

Раунд 2. Из облаков выпадает кислотный дождь. Все существа и предметы под облаками получают урон кислотой 1к6.

Раунд 3. Вы создаёте шесть разрядов молний из облаков, ударяющих в шесть существ или предметов на ваш выбор под облаками. Существа и предметы не могут стать целью более одной молнии. Ударенное существо должно совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урон электричеством 10к6 при провале, или половину этого урона при успехе.

Раунд 4. Из облаков выпадает град. Все существа под облаками получают дробящий урон 2к6.

Раунд 5–10. Под облаками бушует сильный ветер и идёт мокрый снег. Местность становится труднопроходимой и сильно заслонённой. Все находящиеся там существа получают урон холодом 1к6. Дальнобойные атаки оружием в этой местности невозможны. Ветер и дождь считаются сильным отвлекающим фактором при концентрации на заклинаниях. И наконец, порывы сильного ветра (скорость от 20 до 50 миль в час) автоматически рассеивают туман, испарения и подобные явления, как естественной, так и магической природы

This is a work of Fan Content produced under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Заточение (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, рисунок или резная статуэтка, изображающая цель, и особый компонент, зависящий от выбранной версии заклинания, стоящий как минимум 500 зм за каждую Кость Хитов цели
Длительность: Пока не рассеется
Классы: Колдун, Волшебник

Вы создаёте магические оковы, удерживающие существо, видимое вами в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она станет скованной заклинанием; при успехе цель получает иммунитет к этому заклинанию, если вы будете накладывать его повторно. Находясь под действием этого заклинания, существо не обязано дышать, есть и пить, и оно не стареет. Заклинания школы Прорицания не могут найти или почувствовать цель. При накладывании этого заклинания вы выбираете один из следующих видов заточения:

Захоронение. Цель становится заточённой глубоко под землёй в сфере из магической силы, достаточно большой, чтобы цель могла в ней поместиться. Ничто не может проникнуть сквозь эту сферу, и никакие существа не могут при помощи телепортации или путешествий между планами проникнуть внутрь или наружу. Особым компонентом для этой версии заклинания является небольшая мифриловая сфера.

Миниатюризация. Цель уменьшается до высоты 1 дюйм (2,5 сантиметра), и становится заточённой в драгоценном камне или подобном предмете. Свет проходит через камень как обычно (что позволяет цели видеть, а другим существам видеть её), но больше сквозь него ничто не проходит, даже за счёт телепортации и планарных путешествий. Пока заклинание активно, этот камень нельзя ни разрезать, ни сломать. Особым компонентом для этой версии заклинания является большой прозрачный драгоценный камень, такой как корунд, алмаз или рубин.

Ограждённая тюрьма. Заклинание переносит цель в крохотный демиплан, защищённый от телепортации и планарных путешествий. Это может быть лабиринт, клетка, башня, или другое подобное укреплённое строение или местность. Особым компонентом для этой версии заклинания является миниатюрная копия тюрьмы, изготовленная из нефрита.

Оцепенение. Цель засыпает, и её нельзя разбудить. Особым компонентом для этой версии заклинания являются редкие снотворные травы.

Сковывание. Цель удерживают на месте толстые цепи, крепко связанные с землёй, удерживающие цель на месте. Цель опутана, пока заклинание активно, и в это время она не может перемещаться и каким-либо образом быть перемещённой. Особым компонентом для этой версии заклинания является тонкая цепочка из драгоценного металла.

Окончание заклинания. Во время накладывания этого заклинания, какую бы версию вы не выбрали, вы можете указать условие, оканчивающее заклинание и отпускающее цель. Условие может быть простым или замысловатым, но Мастер должен признать условие разумным и вероятным. Условия могут основываться на имени существа, его личности, или его божестве, но во всём остальном должны полагаться на обозримые действия или качества, и не должны основываться на таких неосязаемых факторах как уровень, класс или хиты. Заклинание рассеивание магии может окончить это заклинание только если будет наложено заклинанием 9 уровня, нацеливаясь либо на тюрьму, либо на особый компонент, использовавшийся для её создания. Вы можете использовать конкретный особый компонент для создания только одной тюрьмы одновременно. Если вы активируете это заклинание ещё раз, используя тот же компонент, предыдущая цель тут же освобождается.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Исполнение желаний (PHB)

Школа: Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник

Исполнение желаний это самое мощное заклинание, которое могут накладывать смертные. Высказав вслух свои пожелания, вы можете изменить основы мироздания. Это заклинание может дублировать эффекты любого заклинания с уровнем не больше 8. Вы не обязаны выполнять требования этих заклинаний, включая стоимость дорогих компонентов. Заклинание просто начинает оказывать свой эффект. В качестве альтернативы, вы можете создать один из следующих эффектов на свой выбор:

Вы создаёте один предмет, стоящий до 25 000 зм, не являющийся волшебным. Этот предмет не может превышать ни в одном измерении 300 фт., и он появляется в свободном пространстве, видимом вами, на земле.

Вы позволяете до двенадцати другим существам, видимым вами, восстановить все хиты, и вы оканчиваете все действующие на них эффекты, описанные в заклинании высшее восстановление.

Вы даруете до десяти существам, видимым вами, сопротивление к выбранному вами виду урона.

Вы даруете до десяти существам, видимым вами, иммунитет к одному заклинанию или другому магическому эффекту на 8 часов. Например, вы можете даровать себе и всем своим спутникам иммунитет к вытягивающей жизнь атаке лича.

Вы отменяете одно недавно произошедшее событие, заставив перебросить любой бросок, совершённый в последнем раунде (включая ваш последний ход). Реальность будет сформирована заново, согласно новому результату. Например, заклинание исполнение желаний может отменить успешный спасбросок противника, его критическое попадание, или проваленный спасбросок друга. Вы можете даровать помеху или преимущество к броску, и можете либо выбрать новый результат, либо оставить старый.

Вы можете попытаться получить эффект, отличный от приведённых примеров. Максимально точно передайте желание Мастеру. Мастер обладает широкой свободой выбора при вынесении суждения о том, что произошло; чем больше желание, тем больше вероятность того, что что-то пойдёт не так. Это заклинание может просто провалиться, желаемый эффект может осуществиться лишь частично, или же вы можете претерпеть непредвиденные последствия из-за формулировки желания. Например, желание, чтобы злодей был мёртв, может зашвырнуть вас вперёд во времени, фактически, выводя вас из игры. Желание получить легендарный магический предмет или артефакт может мгновенно перенести вас к его текущему обладателю. Создание этим заклинанием любого эффекта кроме дублирования другого заклинания ослабляет вас. Получив это ослабление, каждый раз до окончания продолжительного отдыха, когда вы накладываете заклинание, вы получаете урон некротической энергией 1к10 за каждый уровень этого заклинания. Этот урон никак нельзя отменить или уменьшить. Кроме того, ваша Сила на 2к4 дня опускается до 3, если она была больше 3. За каждый день, в течение которого вы только отдыхаете и не делаете ничего кроме лёгкой деятельности, оставшееся время сокращается на 2 дня. Кроме того, если вы пережили это ослабление, существует 33-процентный шанс, что вы больше никогда не сможете накладывать исполнение желаний.

Истинное воскрешение (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, немного святой воды и бриллианты, стоящие как минимум 25 000 зм, расходуемые заклинанием
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец, Друид

Вы касаетесь существа, мёртвого не больше двух сотен лет, умершего от чего угодно кроме старости. Если душа цели свободна и согласна, цель возвращается к жизни с полными хитами. Это заклинание закрывает все раны, нейтрализует все яды, исцеляет все болезни и снимает все проклятья, бывшие у существа в момент смерти. Заклинание заменяет повреждённые и отсутствующие органы и части тела. Это заклинание может даже воссоздать новое тело, если старого больше нет. В этом случае вы должны произнести вслух имя существа. Это существо появляется в свободном пространстве, выбранном вами в пределах 10 фт.

Истинное превращение (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 фт.
Компоненты: В, С, М, капля ртути, немного гуммиарабика и клуб дыма
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Бард, Колдун, Волшебник

Выберите существо или немагический предмет, видимый в пределах дистанции. Вы превращаете существо в другое существо, существо в немагический предмет или предмет в существо (предмет не должно носить и нести другое существо). Превращение длится, пока активно заклинание, или пока хиты цели не опустятся до 0, или она не умрёт. Если вы концентрируетесь на заклинании его полную **длительность**, превращение становится постоянным. Перевёртыши не попадают под действие этого заклинания. Несогласные существа могут совершить спасбросок Мудрости, и в случае успеха они не попадают под действие заклинания. Это заклинание не может подействовать на цель, у которой 0 хитов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Существо в существо. Если вы превращаете существо в другое существо, новый облик может быть любым, лишь бы его показатель опасности не превышал ПО цели (или её уровня, если у цели нет показателя опасности). Игровые характеристики цели, включая значения ментальных характеристик, заменяются характеристиками нового облика. У цели остаётся мировоззрение и характер. Цель принимает хиты нового облика. При возвращении в естественный облик количество его хитов будет как до превращения. Если оно возвращается в свой облик от того, что хиты опустились до 0, весь «лишний» урон перенесётся на естественный облик. Если «лишний» урон не опускает хиты естественного облика существа до 0, оно не теряет сознание. Действия существа в новом облике ограничены теми, что доступны ей, и она не может говорить, накладывать заклинания и совершать другие действия, требующие рук или речи, если только новый облик не способен выполнять такие действия. Снаряжение цели сливается с её новым обликом. Существо не может активировать, использовать, надевать или получать какие-то иные преимущества от своего снаряжения.

Предмет в существо. Вы можете превратить предмет в любое существо, чей размер не превышает размер предмета, и чей показатель опасности не превышает 9. Существо будет дружелюбным по отношению к вам и вашим спутникам. Оно будет действовать в ваш ход. Вы сами решаете, какие действия оно будет совершать, и как будет перемещаться. Характеристики существа есть у Мастера, и он же решает, что получилось из его действий и перемещений. Если заклинание становится постоянным, вы перестаёте контролировать существо. Оно может остаться дружественным по отношению к вам, в зависимости от того, как вы с ним обращались.

Существо в предмет. Если вы превращаете существо в предмет, оно превращается вместе с тем, что оно несёт и носит, пока размер предмета не превышает размер существа. Его параметрами становятся параметры предмета, и существо не помнит о времени, проведённом в этом облике, когда заклинание оканчивается и оно обретает свой естественный облик.

Клинок разрушения (TCE)

Школа: Вызов
Время накладывания:1 бонусное действие
Дистанция: 60 фт
Компоненты: В,С
Длительность: концентрация до 1 минуты
Классы Чародей, Колдун, Волшебник

Вы создаете планарный разрыв в форме клинка длиной около 3 футов в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах досягаемости заклинания. Клинок существует до тех пор, пока заклинание активно. Когда вы используете это заклинание, вы можете совершить до двух заклинательных Атак ближнего боя этим клинком, каждую против существа, неудерживаемого предмета или строения в пределах 5 футов от клинка. При попадании цель получает 4к12 урона силовым полем. Эта атака считается критическим попаданием, при выпадении «18–20» на кости атаки. При критическом попадании клинок дополнительно наносит 8к12 урона силовым полем (в общей сложности 12 к12 урона силовым полем).

Бонусным действием в свой ход вы можете переместить клинок на 30 футов в свободное пространство, которое вы можете видеть, а затем снова совершить до двух заклинательных атак ближнего боя этим клинком.

Клинок может без повреждения пройти сквозь любой барьер, в том числе и через «Силовая стена».

Метеоритный дождь (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 1 миля
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник

Пылающие шары ударяют о землю в четырёх разных точках, видимых в пределах дистанции. Все существа в сфере с радиусом 40 фт. с центром на каждой из точек должны совершить спасбросок Ловкости. Сфера огибает углы. Существо получает при провале урон огнём 20к6 и дробящий урон 20к6, или половину урона при успехе. Существо, находящееся в области двух взрывов получает урон только один раз. Заклинание причиняет урон предметам и воспламеняет горючие предметы, которые никто не несёт и не носит.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Множественное полное исцеление (PHB)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Жрец

Поток целительной энергии перетекает от вас к раненым существам. Вы восстанавливаете до 700 хитов, разделённых на ваш выбор между любым количеством существ, видимых вами в пределах дистанции. Существа, вылеченные этим заклинанием, также исцеляются от всех эффектов, делающих их ослеплёнными или оглушёнными, а также от всех болезней. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

Множественное превращение (XGtE)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С, М, кокон гусеницы
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Бард, Чародей, Волшебник

Вы трансформируете до десяти существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции. Несогласная цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, чтобы противостоять трансформации. Несогласный перевёртыш по своему желанию автоматически преуспевает в спасброске.

Каждая цель принимает звериный облик по вашему выбору, вы можете выбрать один и тот же облик или разные для каждой цели. Новый облик может представлять собой любого зверя, которого вы видели, чей показатель опасности равен или меньше показателя опасности цели (или половины уровня цели, если у неё нет показателя опасности). Игровые параметры цели, включая ментальные способности, заменяются параметрами выбранного зверя, но цель сохраняет хиты, мировоззрение и личность.

Каждая цель получает временные хиты в количестве, равном количеству хитов её нового облика. Эти временные хиты не могут быть замещены временными хитами, полученными из другого источника. Цель возвращается к своему нормальному облику, когда у неё больше нет временных хитов или когда она умирает. Если заклинание оканчивается раньше этого момента, существо теряет все свои временные хиты и возвращается к нормальному облику.

Существо ограничено в действиях, которые оно может выполнять, природой своего нового облика. Оно не может говорить, колдовать заклинания или делать что-либо еще, требующее рук или речи.

Экипировка цели сливается с новым обликом. Цель не может активировать, использовать, держать или иным образом извлекать выгоду из любого своего снаряжения.

This unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Ненасытная пустота (EGtW)

Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 1000 фт.
Компоненты: В, С, М (маленькая девятиконечная звезда из железа)
Длительность: концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте сферу разрушительной гравитационной силы с радиусом до 40 фт. в указанной точке в пределах дистанции заклинания. На время действия заклинания сфера и все пространство в пределах 100 футов от неё являются труднопроходимой местностью, и немагические объекты, полностью находящиеся внутри сферы, уничтожаются, если их не несут и не носят.
Когда сфера появляется и в начале каждого вашего хода, пока заклинание не заканчивается, незакрепленные предметы, в пределах 100 футов от сферы притягиваются к центру сферы, заканчиваясь в незанятом пространстве как можно ближе к центру.

Существо, которое начинает свой ход в пределах 100 футов от сферы, должно преуспеть в спасбросоке Силы или быть притянутым прямо к центру сферы, заканчиваясь в незанятом пространстве как можно ближе к центру. Любое существо, которое впервые за ход входит в область сферы или начинает там ход получает 5к10 урона силовым полем и становится опутанным до тех пор, пока оно больше не находится в сфере.
Если сфера находится в воздухе, опутанное существо парит внутри сферы. Существо может использовать свое действие для проверки Силы против сложности вашего заклинания, заканчивая опутанное состояние на себя или другом существе в сфере, до которой оно может дотянуться. Если хиты существа в сфере опускаются до 0, оно распадается. Распавшееся существо, а также всё, что оно несло и носило, кроме магических предметов, превращается в кучку мелкого серого порошка.

Неуязвимость (XGtE)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, небольшой кусочек адамантина стоящий не менее 500 зм, потребляемый при заклинании
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: Волшебник

Вы иммунны ко всему урону, пока заклинание активно.

Остановка времени (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Чародей, Волшебник

Вы ненадолго останавливаете поток времени для всех кроме себя. Для всех остальных существ время перестаёт течь, а вы получаете 1к4 + 1 ход подряд, во время которых можете совершать действия и перемещаться как обычно. Это заклинание оканчивается, если одно из ваших действий, совершённых за этот период, или любой из эффектов, созданных вами за этот период, воздействует на других существ или предмет, несомый или носимый кем-то другим. Кроме того, заклинание оканчивается, если вы перемещаетесь в место, находящееся более чем в 1 000 фт. от того места, где вы его активировали.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Полное превращение (PHB)

Школа: Преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М, нефритовый обруч, стоящий как минимум 1 500 зм, который вы должны надеть на голову перед накладыванием заклинания
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Классы: Волшебник, Друид

Вы принимаете на время действия заклинания облик другого существа. Новый облик может принадлежать существу с показателем опасности не больше вашего уровня. Это не может быть конструкт или нежить, и вы должны хотя бы раз видеть такое существо. Вы превращаетесь в среднестатистического представителя таких существ, без уровней классов и умения Использование заклинаний. Ваши игровые параметры заменяются параметрами выбранного существа, хотя у вас остаётся мировоззрение и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Вы также сохраняете все владения навыками и спасбросками, но также получаете те, что есть у нового облика. Если у вас и существа есть совпадающие владения, и указанный для него бонус выше вашего, вы используете бонус существа. Вы не можете использовать легендарные действия и действия в логове нового облика. Вы принимаете хиты и Кость Хитов нового облика. Когда вы возвращаете свой облик, ваши хиты будут такими же, как до превращения. Если вы возвращаете облик из-за того, что хиты опустились до 0, весь излишний урон переносится на ваш облик. Если излишний урон не опустил ваши хиты до 0, вы не теряете сознание. Вы сохраняете все преимущества от умений класса, расы и прочих источников, и можете использовать их, при условии, что новый облик физически на это способен. Вы не можете использовать особые чувства (например, тёмное зрение), если их нет и у нового облика. Вы можете говорить только если существо в естественных условиях может говорить. Когда вы превращаетесь, вы выбираете, свалится ли ваше снаряжение на землю, сольётся с новым обликом или окажется на него надетым. Носимое снаряжение функционирует как обычно. Мастер определяет, сможет ли новый облик использовать тот или иной предмет снаряжения, в зависимости от формы и размера существа. Ваше снаряжение не меняет форму и размер, и снаряжение, которое не может быть надето на новый облик, должно либо свалиться на землю, либо слиться с новым обликом. Слившееся снаряжение не оказывает никакого эффекта. Пока это заклинание активно, вы можете действием принимать новые облики, подчиняющиеся тем же самым ограничениям, с одним исключением: если у нового облика больше хитов чем у вашего текущего, количество хитов остаётся прежним.

Предвидение (PHB)

Школа: Прорицание
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М, перо колибри
Длительность: 8 часов
Классы: Бард, Колдун, Волшебник, Друид

Вы касаетесь согласного существа, даруя ограниченную способность предвидеть будущее. Пока заклинание активно, цель нельзя застать врасплох, и она совершает с преимуществом броски атаки, проверки характеристик и спасброски. Кроме того, пока заклинание активно, другие существа совершают по цели броски атаки с помехой. Это заклинание мгновенно оканчивается, если вы активируете его ещё раз до окончания длительности.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Проекция в астрал (PHB)

Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 час
Дистанция: 10 фт.
Компоненты: В, С, М, для каждого существа требуется по одному гиацинту, стоящему как минимум 1 000 зм, и по одному бруску серебра с орнаментом, стоящему как минимум 100 зм; все компоненты расходуются заклинанием
Длительность: Особая
Классы: Жрец, Монах, Колдун, Волшебник

Вы и до восьми согласных существ в пределах дистанции проецируете свои астральные тела в Астральный План (заклинание проваливается, если вы уже находитесь на этом плане). Оставленные вами материальные тела лежат без сознания в состоянии приостановленной жизнедеятельности; им не нужна пища, воздух, и они не стареют. Ваше астральное тело во всём похоже на смертное тело, оно обладает теми же параметрами и снаряжением. Единственным отличием является серебряная нить, исходящая у вас между лопаток и торчащая наружу, становясь невидимой через 1 фут. Эта нить связывает вас с материальным телом. Пока эта нить цела, вы можете найти путь домой. Если нить перерезать (это могут сделать только эффекты, явно указывающие, что они могут это) ваши душа и тело разделяются, и вы мгновенно умираете. Ваше астральное тело может свободно ходить по Астральному Плану и проходить сквозь порталы, ведущие в другие планы. Если вы входите в новый план или возвращаетесь в свой, ваши тело и снаряжение переносятся по серебряной нити, позволяя вернуться в своё тело при входе на другой план.

Ваше астральное тело — отдельное воплощение. Урон и прочие эффекты, применимые к нему, не оказывают воздействие на физическое тело, и не остаются при вашем возвращении в тело. Заклинание оканчивается для вас и ваших спутников, если вы оканчиваете его действием. При этом существа возвращаются в свои тела и просыпаются. Заклинание может окончиться для отдельных существ преждевременно. Успешное заклинание рассеивание магии, использованное либо на астральное, либо на физическое тело, оканчивает это заклинание для этого существа. Если хиты физического или астрального тела существа опускаются до 0, заклинание оканчивается для него. Если заклинание оканчивается, и серебряная нить нетронута, она возвращает астральное тело в физическое, оканчивая состояние приостановленной жизнедеятельности. Если вы вернулись в своё тело, а спутники остались в астральных телах, но хотят вернуться, они сами должны найти способ вернуться, что обычно происходит в результате опускания хитов до 0.

Психический крик (XGtE)

Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы высвобождаете силу своей мысли, чтобы выжечь разум до десяти существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции. Существа, у которых Интеллект равен 2 или ниже, не попадают под действие этого заклинания.

Каждая цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 14к6 психического урона и становится ошеломлённой. При успехе цель получает только половину урона и не ошеломлена. Если этот урон убивает цель, её голова взрывается, при наличии таковой.

Ошеломлённая цель может совершать спасбросок Интеллекта в конце каждого своего хода. При успехе ошеломление спадает.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards of the Coast. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Радужная стена (PHB)

Школа: Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут
Классы: Волшебник

Мерцающая разноцветная плоскость формирует вертикальную стену с длиной 90 фт., высотой 30 фт. и толщиной 1 дюйм, с центром на точке, видимой в пределах дистанции. В качестве альтернативы, вы можете свернуть стену в сферу 30-фт.ого диаметра с центром на точке, видимой в пределах дистанции. Стена существует, пока активно заклинание. Если вы размещаете стену так, что она пройдёт по пространству, занятому существом, заклинание проваливается, а ваше действие и ячейка заклинания тратятся. Стена испускает яркий свет в пределах 100 фт. и тусклый свет в пределах ещё 100 фт. Вы и существа, указанные вами при накладывании заклинания, можете без вреда проходить сквозь стену и оставаться возле неё. Если другое существо, способное видеть, перемещением оказывается в пределах 20 фт. от стены или начинает там ход, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе оно станет ослеплённым на 1 минуту. Стена состоит из семи слоёв разного цвета. Когда существо пытается коснуться стены или пройти сквозь неё, оно проходит по одному слою за раз, пока не пройдёт сквозь все. Коснувшись очередного слоя, существо должно совершить спасбросок Ловкости, чтобы защититься от его эффектов, описанных ниже. Стену можно уничтожить, по одному слою за раз, в порядке от красного к фиолетовому, средствами, специфичными для каждого слоя. Уничтоженный слой остаётся уничтоженным на период всего действия заклинания. Жезл отмены уничтожает радужную стену, но преграда магии не оказывает на неё эффекта.

1. **Красный.** Существо получает урон огнём 10к6 при провале или половину этого урона при успехе. Пока этот слой существует, немагические дальнобойные атаки не могут проходить сквозь стену. Этот слой можно уничтожить, причинив ему урон холодом 25.
2. **Оранжевый.** Существо получает урон кислотой 10к6 при провале или половину этого урона при успехе. Пока этот слой существует, магические дальнобойные атаки не могут проходить сквозь стену. Этот слой можно уничтожить сильным ветром.
3. **Жёлтый.** Существо получает урон электричеством 10к6 при провале или половину этого урона при успехе. Этот слой можно уничтожить, причинив ему урон силовым полем 60.
4. **Зелёный.** Существо получает урон ядом 10к6 при провале или половину этого урона при успехе. Заклинание создание прохода, а также другие заклинания, с неменьшим уровнем, открывающие проходы в твёрдой поверхности, уничтожают этот слой.
   Голубой. Существо получает урон холодом 10к6 при провале или половину этого урона при успехе. Этот слой можно уничтожить, причинив ему урон огнём 25.
5. **Синий.** При провале существо становится опутанным. После этого оно в конце каждого своего хода должно совершать спасброски Телосложения. Если оно успешно спасётся три раза, заклинание оканчивается. Если оно провалит спасбросок три раза, оно превращается в камень и получает состояние «окаменевшее» на время длительности заклинания. Успехи и провалы не обязаны быть последовательными; отслеживайте их отдельно, пока не накопится три вида чего-то одного. Пока этот слой существует, сквозь стену нельзя накладывать заклинания. Этот слой уничтожается ярким светом от заклинания дневной свет или подобного заклинания с неменьшим уровнем.
6. **Фиолетовый.** При провале существо становится ослеплённым. После этого оно в начале вашего следующего хода должно совершить спасбросок Мудрости. Успешное спасение оканчивает слепоту. При провале существо переносится на другой план, выбранный Мастером, и перестаёт быть ослеплённым (обычно существа на неродных планах изгоняются домой, а остальные существа обычно выбрасываются на Астральный или Эфирный планы). Этот слой уничтожается заклинанием рассеивание магии или подобными заклинаниями с неменьшим уровнем, оканчивающими заклинания и магические эффекты.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Разрушительное время (EGtW)
Школа: Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 фт.
Компоненты: В, С, М (песочные часы, заполненные алмазной пылью стоимостью не менее 5000 зм, которые расходует заклинание)
Длительность: мгновенно

Выберите существо, которое видите в пределах дистанции. Вы подвергаете его физическую форму разрушению от быстрого старения. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получить 10к12 урона силовым полем, или половину урона при успехе. Если спасбросок провален, цель также стареет до того момента, когда у нее остается только 30 дней до смерти от старости. В этом состарившемся состоянии у цели помеха на броски атаки, проверки характеристик и спасброски, и ее скорость перемещения уменьшается вдвое. Только заклинание исполнения желания или высшее восстановление, сотворенное ячейкой заклинания 9-го уровня, может прекратить эти эффекты и восстановить цель до ее предыдущего возраста.

Слово силы: исцеление (PHB)
Школа: Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард

Волна целительной энергии окутывает существо, которого вы касаетесь. Цель восстанавливает все свои хиты. Если существо испугано, очаровано, ошеломлено или парализовано, это состояние оканчивается. Если существо лежит ничком, оно может реакцией встать. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

Слово силы: смерть (PHB)
Школа: Очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 фт.
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная
Классы: Бард, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы произносите слово силы, заставляющее существо, которое вы видите в пределах дистанции, мгновенно умереть. Если у выбранного вами существа не больше 100 хитов, он умирает. В противном случае это заклинание не оказывает никакого эффекта.

Смертный ужас (PHB)
Школа: Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 фт.
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Классы: Волшебник

Воззвав к сильнейшим страхам группы существ, вы создаёте иллюзорных существ в их сознаниях, видимых только для них. Все существа в сфере с радиусом 30 фт. с центром на выбранной точке в пределах дистанции, должны совершить спасбросок Мудрости. При провале существо становится испуганным на время длительности заклинания. Иллюзия взывает к самым потаённым страхам, проявляясь в виде худших кошмаров и неумолимой угрозы. В конце каждого своего хода испуганное существо должно преуспевать в спасброске Мудрости, иначе оно получает урон психической энергией 4к10. При успехе для этого существа заклинание оканчивается.

This is un[illegible] under the Fan Content Policy. Not approved [illegible] Wizards [illegible] of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards [illegible] Coast [illegible] C.

Бестиарий

Дикие облики и питомцы следопыта

0 уровень

Бабуин (ММ)

Маленький, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 3 (1к6)
Скорость: 30 фт., Лазая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	14(+2)	11(0)	4(-3)	12(+1)	6(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 11

Тактика стаи. Бабуин совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник бабуина.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1 (1к4 − 1).

Барсук (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 3 (1к4 + 1)
Скорость: 20 фт., Копая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	11(0)	12(+1)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Чувства: Темное зрение 30 фт.
Пассивная внимательность 11

Тонкий нюх. Барсук совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

Ворон (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 10 фт., Летая 50 фт..

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	14(+2)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	6(-2)

Навыки: Внимательность +3
Пассивная внимательность 13

Подражание. Ворон может подражать простым звукам, которые когда-либо слышал, таким как чей-то шепот, плач ребенка или звуки животных. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 10.

Действия

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

Гигантский огненный жук (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 4 (1к6 + 1)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	10(0)	12(+1)	1(-5)	7(-2)	3(-4)

Чувства: Слепое зрение 30 фт.,
Пассивная внимательность 8

Свечение. Жук испускает яркий свет в радиусе 10 фт. и тусклый свет в пределах еще 10 фт.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 2 (1к6 − 1).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гиена (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 5 (1к8 + 1)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(0)	13(+1)	12(+1)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Тактика стаи. Гиена совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник гиены.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1кб).

Гриф (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 5 (1к8 + 1)
Скорость: 10 фт., Летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	10(0)	13(+1)	2(-4)	12(+1)	4(-3)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Острое зрение и тонкий нюх. Гриф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или обоняние.

Тактика стаи. Гриф совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник грифа.

Действия

Клюв. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 2 (1к4).

Квиппер (Пиранья) (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 0 фт., Плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	16(+3)	9(-1)	1(-5)	7(-1)	2(-4)

Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 8

Кровавое бешенство. Квиппер совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Подводное дыхание. Квиппер может дышать только под водой.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

Козел (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	10(0)	11(0)	2(-4)	10(0)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Атака в броске. Если козел переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 2 (1к4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе будет сбита с ног.

Устойчивый. Козел совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

Действия

Таран. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 3 (1к4 + 1).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Кошка (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 40 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	15(+2)	10(0)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Тонкий нюх. Кошка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 1.

Краб (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 20 фт., Плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	11(0)	10(0)	1(-5)	8(-1)	2(-4)

Навыки: Скрытность +2
Чувства: Слепое зрение 30 фт., Пассивная внимательность 9

Амфибия. Краб может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Клешня. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 1.

Крыса (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 20 фт..

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	11(0)	9(-1)	2(-4)	10(0)	4(-3)

Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 10

Тонкий нюх. Крыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

Куница (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 30 фт..

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	16(+3)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	3(-4)

Навыки: Скрытность +5, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Острый слух и тонкий нюх. Куница совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние. Куница совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Летучая мышь (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 5 фт., Летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	15(+2)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	4(-3)

Чувства: Слепое зрение 60 фт., Пассивная внимательность 11

Эхолокация. Летучая мышь не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Острый слух. Летучая мышь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 1.

Лягушка (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 20 фт., Плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(-5)	13(+1)	8(-1)	1(-5)	8(-1)	3(-4)

Навыки: Скрытность +3, Внимательность +1
Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 11

Амфибия. Лягушка может дышать и воздухом и под водой.

Прыжок с места. Лягушка совершает прыжки в длину на расстояние до 10 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 5 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

Морской конек (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 0 фт., Плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(-5)	12(+1)	8(-1)	1(-5)	10(0)	2(-4)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Подводное дыхание. Морской конек может дышать только под водой.

Олень (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 4 (1к8)
Скорость: 30 фт..

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

Чувства: Пассивная внимательность 12

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 2 (1к4).

Орел (ММ)

Маленький, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 3 (1к6)
Скорость: 10 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	15(+2)	10(0)	2(-4)	14(+2)	7(-2)

Навыки: Внимательность +4
Чувства: Пассивная внимательность 14

Острое зрение. Орел совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 4 (1к4 + 2).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Осьминог (ММ)

Маленький, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 3 (1к6)
Скорость: Скорость: 5 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	15(+2)	11(0)	3(-4)	10(0)	4(-3)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +2
Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 12

Задержка дыхания. Находясь вне воды, осьминог может задержать дыхание на 30 минут.

Подводный камуфляж. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкость (Скрытность), находясь под водой.

Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

Действия

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 1, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 10). Пока цель схвачена, осьминог не может использовать щупальца на другой цели.

Чернильное облако (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Чернильное облако с радиусом 5 фт. исходит от осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслоненной на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

Паук (ММ)

Маленький, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 20 фт., Лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	14(+2)	8(-1)	1(-5)	10(0)	2(-4)

Навыки: Скрытность +4
Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 10

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 9, иначе получит урон ядом 2 (1к4).

Скорпион (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	11(0)	8(-1)	1(-5)	8(-1)	2(-4)

Чувства: Слепое зрение 10 фт., Пассивная внимательность 9

Действия

Жало. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 1, и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 9, получая урон ядом 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сова (MM)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 5 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	13(+1)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Скрытность +3, Внимательность +3
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 13

Облет. Сова не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Острые зрение и слух. Сова совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или зрение.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 1.

Черепная крыса (VGM)

Крохотный, Зверь, Законно-Злой

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	14(+2)	10(0)	4(-3)	11(0)	8(-1)

Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Телепатия

Телепатия 30 фт.

Свечение. Бонусным действием черепная крыса может испускать тусклый свет из своего мозга в радиусе 5 фт. или гасить его.

Телепатический Покров. Черепная крыса имеет иммунитет к любому эффекту, который может почувствовать ее эмоции или прочесть ее мысли, а так же ко всем заклинаниям прорицания.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 1 колющего урона.

Шакал (MM)

Маленький, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 3 (1к6)
Скорость: 40 фт..

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	15(+2)	11(0)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Острый слух и тонкий нюх. Шакал совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Шакал совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник шакала.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1 (1к4 − 1).

Ядовитая змея (MM)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 30 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	16(+3)	11(0)	1(-5)	10(0)	3(-4)

Чувства: Слепое зрение 10 фт., Пассивная внимательность 10

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1, и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон ядом 5 (2к4) при провале, или половину этого урона при успехе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Ястреб (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 10 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5(-3)	16(+3)	8(-1)	2(-4)	14(+2)	6(-2)

Навыки: Внимательность +4
Чувства: Пассивная внимательность 14

Острое зрение. Ястреб совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 1.

Ящерица (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 20 фт., Лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	11(0)	10(0)	1(-5)	8(-1)	3(-4)

Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 9

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

1/8 уровень

Верблюд (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 9 (природный доспех)
Хиты: 15 (2к10 + 4)
Скорость: 50 фт..

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	8(-1)	14(+2)	2(-4)	8(-1)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 9

Острый слух и тонкий нюх. Шакал совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Шакал совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник шакала.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к4).

Гигантская крыса (ММ)

Маленький, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 7 (2к5)
Скорость: 30 фт..

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	11(0)	2(-4)	10(0)	4(-3)

Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10

Тонкий нюх. Крыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Тактика стаи. Крыса совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник крысы.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гигантская куница (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 9 (2к8)
Скорость: 40 фт..

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(0)	16(+3)	10(0)	4(-3)	12(+1)	5(-3)

Навыки: Скрытность +5, Внимательность +3
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13

Острый слух и тонкий нюх. Куница совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3).

Гигантский краб (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 13 (3к8)
Скорость: 30 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	11(0)	1(-5)	9(-1)	3(-4)

Навыки: Скрытность +4
Чувства: Слепое зрение 30 фт., Пассивная внимательность 9

Амфибия. Краб может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Клешня. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 4 (1к6 + 1), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 11). У краба две клешни, и каждая может держать по одной цели.

Дельфин

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 11 (2к8 + 2)
Скорость: 0 фт., Плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	13(+1)	13(+1)	6(-2)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: Слепое зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13

Атака в броске. Если дельфин переместится как минимум на 30 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой тарана, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 3 (1к6).

Задержка дыхания. Дельфин может задержать дыхание на 20 минут.

Действия

Таран. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 5 (1к6 + 2)..

Кровавый ястреб (ММ)

Маленький, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 7 (2к6)
Скорость: 10 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	10(0)	3(-4)	14(+2)	5(-3)

Навыки: Внимательность +4
Чувства: Пассивная внимательность 14

Острое зрение. Ястреб совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Тактика стаи. Ястреб совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник ястреба.

Действия

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Кровопийца (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 10 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	16(+3)	11(0)	2(-4)	8(-1)	6(-2)

Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 9

Действия

Высасывание крови. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3), и кровопийца прикрепляется к цели. Пока кровопийца прикреплен, он не совершает атаки. Вместо этого в начале каждого следующего хода кровопийцы цель теряет 5 (1к4 + 3) хитов из-за потери крови.

Кровопийца может отцепиться, потратив 5 фт. перемещения. Он делает это после того, как выпивает на 10 хитов крови из цели или если цель умирает. Любое существо, в том числе цель, может действием оторвать кровопийцу.

Летающая змея (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 5 (2к4)
Скорость: 30 фт., Плавая 30 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	18(+4)	11(0)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Чувства: Слепое зрение 10 фт., Пассивная внимательность 11

Облет. Змея не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1 плюс урон ядом 7 (3к4).

Мастиф (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 5 (1к8 +1)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	14(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Острый слух и тонкий нюх. Мастиф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к6 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Мул (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 11 (2к8 +2)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	10(0)	13(+1)	2(-4)	10(0)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Вьючное животное. Мул считается Большим животным при определении его грузоподъемности.

Устойчивый. Мул совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Пони (MM)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 11 (2к8 +2)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(0)	13(+1)	2(-4)	11(0)	7(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Действия

Копыта. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 7 (2к4 + 2).

Ядовитая змея (MM)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 30 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	16(+3)	11(0)	1(-5)	10(0)	3(-4)

Чувства: Слепое зрение 10 фт., Пассивная внимательность 10

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1, и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон ядом 5 (2к4) при провале, или половину этого урона при успехе.

1/4 уровень

Велоцираптор (VGM)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 10 (3к4 + 3)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	13(+1)	4(-3)	12(+1)	6(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Тактика стаи. Велоцираптор совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник велоцираптора находится в пределах 5 фт. от этого существа и этот союзник дееспособен.

Действия

Мультиатака. Велоцираптор делает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) режущего урона.

Вол (VGM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 15 (2к10 + 4)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	10(0)	14(+2)	2(-4)	10(0)	4(-3)

Навыки: Внимательность +10

Атака в броске. Если корова переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 7 (2к6).

Вьючное животное. Вол считается Огромным животным при определении его грузоподъемности.

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Волк (MM)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 11 (2к8 + 2)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или нюх.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник волка находится в пределах 5 фт. от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Действия

Укус . Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе она сбивается с ног.

Гадрозавр (VGM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к10 + 3)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(0)	13(+1)	2(-4)	10(0)	5(-3)

Навыки: Внимательность +2
Чувства: Пассивная внимательность 12

Действия

Хвост. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к10 + 2) дробящего урона.

Гигантская летучая мышь(MM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 22 (4к10)
Скорость: 10 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	16(+3)	11(0)	2(-4)	12(+1)	6(-2)

Чувства: Слепое зрение 60 фт., Пассивная внимательность 11

Эхолокация. Летучая мышь не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Острый слух. Летучая мышь совершает с преимуществом проверки Мудрость (Внимательность), полагающиеся на слух.

Действия

Укус . Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гигантская лягушка (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 18 (4к8)
Скорость: 30 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	13(+1)	11(0)	2(-4)	10(0)	3(-4)

Навыки: Скрытность +3, Внимательность +2
Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 12

Амфибия. Лягушка может дышать и воздухом и под водой.

Прыжок с места. Лягушка совершает прыжки в длину на расстояние до 20 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 10 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к6 + 1), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 11). Пока цель схвачена, она опутана, а лягушка не может кусать другую цель.

Проглатывание. Лягушка совершает одну атаку укусом по цели с размером не больше Маленького, которую схватила. Если атака попадает, цель становится проглоченной, и захват оканчивается. Проглоченная цель ослеплена и опутана, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи лягушки, а также получает урон кислотой 5 (2к4) в начале каждого хода лягушки. У лягушки может быть проглоченной только одна цель одновременно. Если лягушка умирает, проглоченное существо перестает быть опутанным ей, и может высвободиться из трупа, потратив 5 фт. перемещения, падая при выходе ничком.

Гигантская многоножка (ММ)

Маленький, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 4 (1к6 + 1)
Скорость: 30 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5(-3)	14(+2)	12(+1)	1(-5)	7(-2)	3(-4)

Чувства: Слепое зрение 30 фт., Пассивная внимательность 8

Действия

Укус . Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе получит урон ядом 10 (3к6). Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже после восстановления хитов, и цель парализована, пока отравлена таким образом.

Гигантская сова (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к10 + 3)
Скорость: 5 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	12(+1)	8(-1)	13(+1)	10(0)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +5
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 15
Языки: Гигантских сов, Эльфийский, Сильван, Общий

Языки - понимает Общий, Сильван и Эльфийский, но не говорит на них.

Облет. Сова не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Острые зрение и слух. Сова совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или зрение.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 8 (2к6 + 1).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гигантская ядовитая змея (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 11 (2к8 + 2)
Скорость: 30 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(0)	18(+4)	13(+1)	2(-4)	10(0)	3(-4)

Навыки: Внимательность +2
Чувства: Слепое зрение 10 фт., Пассивная внимательность 12

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к4 + 4), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Гигантская ящерица (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к10 + 3)
Скорость: 30 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	12(+1)	13(+1)	2(-4)	10(0)	5(-3)

Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 10

У некоторых гигантских ящериц есть одна или обе из следующих особенностей:

Задержка дыхания. Ящерица может задержать дыхание на 15 минут (ящерица с этой особенностью также обладает скоростью плавания 30 фт.).

Паучье лазание. Ящерица может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Укус . Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к8 + 2).

Гигантский барсук (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 13 (2к8 + 4)
Скорость: 30 фт., Копая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	10(0)	15(+2)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 11

Тонкий нюх. Барсук совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Барсук совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к6 + 1).

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (2к4 + 1).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гигантский паук-волк (MM)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 11 (2к8 + 2)
Скорость: 40 фт., Лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	16(+3)	13(+1)	3(-4)	12(+1)	4(-3)

Навыки: Скрытность +7, Внимательность +3
Чувства: Слепое зрение 10 фт., Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 4 (1к6 + 1), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Глубинный роф (VGM)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 13 (2к8 + 4)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	10(0)	14(+2)	2(-4)	10(0)	4(-3)

Навыки: Внимательность +10
Чувства: Темное зрение 60 фт.

Атака в броске. Если корова переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 7 (2к6).

Врожденная Магия. Базовой характеристикой глубинных роф является Харизма. Они могут врожденно накладывать пляшущие огоньки по желанию, без компонентов.

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4).

Диметродон (VGM)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к8 + 6)
Скорость: 30 фт., Плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	10(0)	15(+2)	2(-4)	10(0)	5(-3)

Навыки: Внимательность +2
Чувства: Пассивная внимательность 12

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 2) колющего урона.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Ездовая лошадь (MM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 13 (2к10 + 2)
Скорость: 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	10(0)	12(+1)	2(-4)	11(0)	7(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Действия

Копыта. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 8 (2к4 + 3).

Зловонный бык (VGM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 15 (2к10 + 4)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	10(0)	14(+2)	2(-4)	10(0)	4(-3)

Сопротивление урону: Огонь, Холод, Яд
Навыки: Внимательность +10
Чувства: Темное зрение 60 фт..

Атака в броске. Если корова переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 7 (2к6).
Зловоние. Любое существо кроме зловонных быков, которое начинает свой ход в пределах 5 фт. от зловонного быка, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 12, иначе будет отравлено до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к зловонию всех зловонных быков на 1 час.

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4).

Кабан (MM)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 11 (2к8 + 2)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	11(0)	12(+1)	2(-4)	9(-1)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 9.

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой клыком, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 3 (1к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.
Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает урон 7 или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

Корова (VGM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 15 (2к10 + 4)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	10(0)	14(+2)	2(-4)	10(0)	4(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 10..

Атака в броске. Если корова переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 7 (2к6).

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4)..

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Лось (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 13 (2к10 + 2)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	10(0)	12(+1)	2(-4)	10(0)	6(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 10..

Атака в броске. Если лось переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Действия

Таран. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (1к6 + 3).

Копыта. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. Попадание: Дробящий урон 8 (2к4 + 3).

Пантера (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 13 (3к8)
Скорость: 50 фт., Лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	15(+2)	10(0)	3(-4)	14(+2)	7(-2)

Навыки: Скрытность +6, Внимательность +4
Чувства: Пассивная внимательность 14

Тонкий нюх. Пантера совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Наскок. Если пантера переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой когтем, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, пантера может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 4 (1к4 + 2).

Птеранодон (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 13 (3к8)
Скорость: 10 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	10(0)	2(-4)	9(-1)	5(-3)

Навыки: Внимательность +11
Чувства: Пассивная внимательность 11

Облёт. Птеранодон не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (2к4 + 1).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Роф (VGM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 15 (2к10 + 4)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	10(0)	14(+2)	2(-4)	10(0)	4(-3)

Навыки: Внимательность +10

Атака в броске. Если корова переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 7 (2к6).

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4).

Топороклюв (MM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к10 + 3)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	12(+1)	12(+1)	2(-4)	10(0)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Действия

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к8 + 2).

Удав (MM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 13 (2к10 + 2)
Скорость: 30 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	12(+1)	1(-5)	10(0)	3(-4)

Чувства: Слепое зрение 10 фт., Пассивная внимательность 10

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Дробящий урон 6 (1к8 + 2), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока существо схвачено, оно опутано, а удав не может сжимать другую цель.

Упряжная лошадь (MM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к10 + 3)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	10(0)	12(+1)	2(-4)	11(0)	7(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Действия

Копыта. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 9 (2к4 + 4).

Фастит (ERLW)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 9 (2к8)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	18(+4)	10(0)	4(-3)	11(0)	4(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Стремительность (Перезарядка 5-6). Фастит может совершить действие Уклонения бонусным действием.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к8 + 4).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

1/2 уровень

Боевой конь (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к10 + 3)
Скорость: 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	13(+1)	2(-4)	12(+1)	7(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 11

Растаптывающий рывок. Если конь переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой копытами, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, конь может бонусным действием совершить по ней еще одну атаку копытами.

Действия

Копыта. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 11 (2к6 + 4).

Гигантская оса (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 13 (3к8)
Скорость: 10 фт., Летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(0)	14(+2)	10(0)	1(-5)	10(0)	3(-4)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Действия

Жало. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Гигантский козел (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к10 + 3)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	11(0)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 11

Атака в броске. Если козел переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 5 (2к4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Устойчивый. Козел совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

Действия

Таран. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 8 (2к4 + 3).

Гигантский морской конек (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 16 (3к10)
Скорость: 0 фт., Плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	11(0)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 11

Атака в броске. Если морской конек переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Подводное дыхание. Морской конек может дышать только под водой.

Действия

Таран. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 4 (1к6 + 1).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Крокодил (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к10 + 3)
Скорость: 20 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(0)	13(+1)	2(-4)	10(0)	5(-3)

Навыки: Скрытность +2
Чувства: Пассивная внимательность 10

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 15 минут.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 7 (1к10 + 2), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, а крокодил не может кусать другую цель..

Рифовая акула (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 22 (4к8 + 4)
Скорость: 0 фт., Плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	13(+1)	13(+1)	1(-5)	10(0)	4(-3)

Навыки: Внимательность +2
Чувства: : Слепое зрение 30 фт., Пассивная внимательность 12

Тактика стаи. Акула совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник акулы.

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к8 + 2).

Человекообразная обезьяна (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к8 + 6)
Скорость: 30 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	14(+2)	14(+2)	6(-2)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3, Атлетика +5
Чувства: Пассивная внимательность 13

Действия

Мультиатака. *Обезьяна совершает две атаки кулаком.*

Кулак. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (1к6 + 3).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, **дистанция** 25/50 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (1к6 + 3).

Черный медведь (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к8 + 6)
Скорость: 40 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(0)	14(+2)	2(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: : Пассивная внимательность 13

Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (2к4 + 2).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

1 уровень

Бурый медведь (MM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 34 (4к10 + 12)
Скорость: 40 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	10(0)	16(+3)	2(-4)	13(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: : Пассивная внимательность 13

Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к8 + 4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 11 (2к6 + 4).

Болотник (EGW)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 30 (4к10 + 8)
Скорость: 70 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	14(+2)	2(-4)	13(+1)	5(-3)

Чувства: : Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13

Прыжок с места. Болотник совершает прыжки в длину на расстояние до 40 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 20 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 14 (4к4 + 4).

Гигантская гиена (MM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 45 (6к10 + 12)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	14(+2)	14(+2)	2(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: : Пассивная внимательность 13

Буйство. Если гиена в свой ход опускает рукопашной атакой хиты существа до 0, она может бонусным действием переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6 + 3).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гигантская жаба (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 39 (6к10 + 6)
Скорость: : 20 фт., Плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	13(+1)	11(+1)	2(-4)	10(0)	3(-4)

Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 10

Амфибия. Жаба может дышать и воздухом и под водой.

Прыжок с места. Жаба совершает прыжки в длину на расстояние до 20 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 10 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к10 + 2) плюс урон ядом 5 (1к10), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, а жаба не может кусать другую цель.

Проглатывание. Жаба совершает одну атаку укусом по цели с размером не больше Среднего, которую уже держит в захвате. Если эта атака попадает, цель становится проглоченной, а захват оканчивается. Проглоченная цель ослеплена и опутана, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи жабы, а также получает урон кислотой 10 (3к6) в начале каждого хода жабы. У жабы может быть проглоченной только одна цель одновременно.

Если жаба умирает, проглоченное существо перестает быть опутанным ей, и может высвободиться из трупа, потратив 5 фт. перемещения, падая при выходе ничком.

Гигантский гриф (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 22 (3к10 + 6)
Скорость: : 10 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(0)	15(+2)	6(-2)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: : Пассивная внимательность 13

Языки - понимает Общий, но не говорит.

Острое зрение и тонкий нюх. Гриф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или обоняние.

Тактика стаи. Гриф совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник грифа.

Действия

Мультиатака. Гриф совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (2к4 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 9 (2к6 + 2).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гигантский орел (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 26 (4к10 + 4)
Скорость: 10 фт., Летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	17(+3)	13(+1)	8(-1)	14(+2)	10(0)

Навыки: Внимательность +4
Чувства: : Пассивная внимательность 14
Языки: Язык Гигантских орлов, Общий, Ауран

Языки - понимает Ауран и Общий, но не говорит на них.

Острое зрение. Орел совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Орел совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к6 + 3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 10 (2к6 + 3).

Гигантский осьминог (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 52 (8к10 + 8)
Скорость: 10 фт., Плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	13(+1)	13(+1)	4(-3)	10(0)	4(-3)

Навыки: Скрытность +5, Внимательность +4
Чувства: Темное зрение 60 фт.,
Пассивная внимательность 14

Задержка дыхания. Находясь вне воды, осьминог может задержать дыхание на 1 час.

Подводный камуфляж. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда находится под водой.

Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

Действия

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она становится захваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, а осьминог не может использовать щупальца на другой цели.

Чернильное облако (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Чернильное облако с радиусом 20 фт. исходит от осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслоненной на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гигантский паук (MM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 26 (4к10 + 4)
Скорость: 30 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	16(+3)	12(+1)	2(-4)	11(0)	4(-3)

Навыки: Скрытность +7
Чувства: Слепое зрение 10 фт., Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10

Паучье лазанье. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех существ, находящихся в контакте с этой же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 7 (1к8 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 9 (2к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабилизированной, но отравленной на 1 час, и парализованной, пока отравлена этим ядом.

Паутина (перезарядка 5–6). Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, **дистанция** 30 фт./60 фт., одно существо. Попадание: Цель становится опутанной паутиной. Опутанная цель может действием совершить проверку Силы со Сл 12, разрывая паутину при успехе. Паутину можно атаковать и уничтожить (КД 10; хиты 5; уязвимость к урону огнем; иммунитет к дробящему урону, урону ядом и урону психической энергией).

Дейноних (VGM)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 26 (4к8 + 8)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	15(+2)	14(+2)	4(-3)	12(+1)	6(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: : Пассивная внимательность 13

Наскок. Если дейноних перемещается по крайней мере 20 фт. по прямой к существу и попадает по нему атакой когтями в тот же ход, то цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 12 или оказаться сбитой с ног. Если цель сбита с ног, то дейноних может сделать одну атаку укусом по ней бонусным действием.

Действия

Мультиатака. Дейноних делает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) режущего урона.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Когтистый раптор (ERLW)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к8 + 6)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	16(+3)	14(+2)	4(-3)	12(+1)	10(0)

Навыки: Скрытность +5, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Тактика стаи. Раптор совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник раптора.

Наскок. Если раптор переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой когтем, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, лев может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Мультиатака. Когтистый раптор совершает две атаки: одну-укусом и вторую-когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к8 + 3).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (1к8 + 3).

Лев (MM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 26 (4к10 + 4)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	13(+1)	3(-4)	12(+1)	8(-1)

Навыки: Скрытность +6, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Тонкий нюх. Лев совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Тактика стаи. Лев совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник льва.

Наскок. Если лев переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой когтем, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, лев может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Прыжок с разбега. При разбеге в 10 фт. лев может прыгнуть в длину на 25 фт.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к8 + 3).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к6 + 3).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Лютый волк (MM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 37 (5к10 + 10)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	15(+2)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Старая жаба (EGW)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 39 (6к10 + 6)
Скорость: 20 фт., Плавая 40 фт.

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

Иммунитет к урону: Холод
Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 10

Амфибия. Жаба может дышать и воздухом и под водой.

Прыжок с места. Жаба совершает прыжки в длину на расстояние до 20 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 10 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к10 + 2) плюс урон ядом 5 (1к10), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, а жаба не может кусать другую цель.

Проглатывание. Жаба совершает одну атаку укусом по цели с размером не больше Среднего, которую уже держит в захвате. Если эта атака попадает, цель становится проглоченной, а захват оканчивается. Проглоченная цель ослеплена и опутана, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи жабы, а также получает урон кислотой 10 (3к6) в начале каждого хода жабы. У жабы может быть проглоченной только одна цель одновременно.

Если жаба умирает, проглоченное существо перестает быть опутанным ей, и может высвободиться из трупа, потратив 5 фт. перемещения, падая при выходе ничком.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Тигр (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 37 (5к10 + 10)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	14(+2)	3(-4)	12(+1)	8(-1)

Навыки: Скрытность +6, Внимательность +3
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13

Тонкий нюх. Тигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Наскок. Если тигр переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой когтем, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, тигр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к10 + 3).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (1к8 + 3).

2 уровень

Аллозавр (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 51 (6к10 + 18)
Скорость: 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	13(+1)	17(+3)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Навыки: Внимательность +5
Чувства: Пассивная внимательность 15

Наскок. Если аллозавр переместится как минимум на 30 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтём, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, аллозавр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 15 (2к10 + 4).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 8 (1к8 + 4).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Белый медведь (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 42 (5к10 + 15)
Скорость: 40 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	10(0)	16(+3)	2(-4)	13(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Пещерный медведь. Некоторые медведи адаптировались к жизни под землей, где они питаются подземными лишайниками и слепой рыбой. Известные как пещерные медведи, эти агрессивные чудища с грубой темной шерстью наделены темным зрением с радиусом 60 фт. В остальном у них статистика как у белого медведя.

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 9 (1к8 + 5).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 12 (2к6 + 5).

Гигантский кабан (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 42 (5к10 + 15)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	10(0)	16(+3)	2(-4)	7(-2)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 8

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой клыком, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает урон 10 или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

Действия

Клык. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 10 (2к6 + 3).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гигантский лось (MM)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 42 (5к12 + 10)
Скорость: 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	16(+3)	14(+2)	7(-2)	14(+2)	10(0)

Навыки: Внимательность +4
Чувства: Пассивная внимательность 14
Языки: Язык Гигантских лосей, Эльфийский, Сильван, Общий

Языки - понимает Общий, Сильван и Эльфийский, но не говорит на них.

Атака в броске. Если лось переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Действия

Таран. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 11 (2к6 + 4).

Копыта. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. Попадание: Дробящий урон 22 (4к8 + 4).

Гигантский удав (MM)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 60 (8к12 + 8)
Скорость: : 30 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	14(+2)	12(+1)	1(-5)	10(0)	3(-4)

Навыки: Внимательность +2
Чувства: Слепое зрение 10 фт., Пассивная внимательность 12

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 11 (2к6 +4).

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Дробящий урон 13 (2к8 + 4), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, и удав не может сжимать другую цель.

Кетцалькоатль (VGM)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 30 (4к12 + 4)
Скорость: 10 фт., Летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	13(+1)	13(+1)	2(-4)	10(0)	5(-3)

Навыки: Внимательность +2
Чувства: Пассивная внимательность 12

Нырок. Если кетцалькоатль летит и ныряет вниз по крайней мере на 30 фт. к цели, и потом попадает по ней атакой укусом, то эта атака наносит дополнительно 10 (3к6) урона цели.

Пролет. Кетцалькоатль не вызывает атаку по возможности, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 12 (3к6 + 2) колющего урона.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Носорог (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 45 (6к10 + 12)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	8(-1)	15(+2)	2(-4)	12(+1)	6(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 11

Атака в броске. Если носорог переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 14 (2к8 + 5).

Охотничья акула (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 45 (6к10 + 12)
Скорость: 0 фт., Плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	15(+2)	1(-5)	10(0)	4(-3)

Навыки: Внимательность +2
Чувства: Слепое зрение 30 фт., Пассивная внимательность 12

Кровавое бешенство. Акула совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 13 (2к8 + 4).

Плезиозавр (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 68 (8к10 + 24)
Скорость: 20 фт., Плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Задержка дыхания. Плезиозавр может задержать дыхание на 1 час.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 14 (3к6 + 4).

Саблезубый тигр (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 52 (7к10 + 14)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	15(+2)	3(-4)	12(+1)	8(-1)

Навыки: Скрытность +6, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Тонкий нюх. Тигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Наскок. Если тигр переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем попадает по нему атакой когтем, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, тигр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (1к10 + 5).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 12 (2к6 + 5).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Тур (VGM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 38 (4к10 + 16)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	10(0)	19(+4)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Навыки: Внимательность +11

Атака в броске. Если тур переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 14 (2к8 + 5).

3 уровень

Анкилозавр (MM)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 68 (8к12 + 16)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	11(0)	15(+2)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Навыки: Внимательность +11

Действия

Хвост. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 18 (4к6 + 4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Гигантский скорпион (MM)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 52 (7к10 + 14)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	13(+1)	15(+2)	1(-5)	9(-1)	3(-4)

Чувства: Слепое зрение 60 фт., Пассивная внимательность 9

Действия

Мультиатака. Скорпион совершает три атаки: две клешнями, и одну жалом.

Клешня. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (1к8 + 2), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 12). У скорпиона две клешни, и в каждой он может держать в захвате только по одной цели.

Жало. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 7 (1к10 + 2), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 12, получая урон ядом 22 (4к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Косатка (MM)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 90 (12к12 + 12)
Скорость: : 0 фт., Плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	10(0)	13(+1)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: Слепое зрение 120 фт., Пассивная внимательность 13

Эхолокация. Косатка не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Задержка дыхания. Косатка может задержать дыхание на 30 минут.

Острый слух. Косатка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 21 (5к6 + 4).

Ощетинившийся Болотник (EGW)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 30 (4к10 + 8)
Скорость: 70 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	14(+2)	2(-4)	13(+1)	5(-3)

Чувства: : Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13

Бритвенная шкура. В начале каждого своего хода шипастый дьявол причиняет колющий урон 5 (2к4) всем схватившим его существам.

Прыжок с места. Болотник совершает прыжки в длину на расстояние до 40 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 20 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Мультиатака. Болотник совершает две атаки: одну-лезвиями и вторую-когтями.

Лезвие. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 11 (2к6 + 4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 14 (4к4 + 4).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

4 уровень

Слон (MM)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 76 (8к12 + 24)
Скорость: : 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22(+6)	9(-1)	17(+3)	3(-4)	11(0)	6(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Растаптывающий рывок. Если слон переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой бодания, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, слон может бонусным действием совершить по ней одну атаку растаптыванием.

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 19 (3к8 + 6).

Растаптывание. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. Попадание: Дробящий урон 22 (3к10 + 6).

Стегозавр (VGM)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 76 (8к12 + 24)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	9(-1)	17(+3)	2(-4)	11(0)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Действия

Хвост. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 26 (6к6 + 5) колющего урона.

5 уровень

Бронтозавр (VGM)

Громадный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 121 (9к20 + 27)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	9(-1)	17(+3)	2(-4)	10(0)	7(-2)

Спасброски: ТЕЛ +6
Чувства: Пассивная внимательность 10

Действия

Топот. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. Попадание: 27 (5к8 + 5) дробящего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 14 или оказаться сбитой с ног.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. Попадание: 32 (6к8 + 5) дробящего урона..

Гигантская акула (MM)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 126 (11к12 + 55)
Скорость: 0 фт., Плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	11(0)	21(+5)	1(-5)	10(0)	5(-3)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: Слепое зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13

Кровавое бешенство. Акула совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 22 (3к10 + 6).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Гигантский крокодил (ММ)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 85 (9к12 + 27)
Скорость: 30 фт., Плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	9(-1)	17(+3)	2(-4)	10(0)	7(-2)

Навыки: Скрытность +5
Чувства: Пассивная внимательность 10

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 30 минут.

Действия

Мультиатака. Крокодил совершает две атаки: одну укусом, и одну хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 21 (3к10 + 5), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, и крокодил не может кусать другую цель.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель, не схваченная крокодилом. Попадание: Дробящий урон 14 (2к8 + 5). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 16, иначе будет сбита с ног.

Трицератопс (ММ)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 95 (10к12 + 30)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22(+6)	9(-1)	17(+3)	2(-4)	11(0)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Растаптывающий рывок. Если трицератопс переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, трицератопс может бонусным действием совершить по ней одну атаку растаптыванием.

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 24 (4к8 + 6).

Растаптывание. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. Попадание: Дробящий урон 22 (3к10 + 6).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Мамонт (ММ)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 126 (11к12 + 55)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24(+7)	9(-1)	21(+5)	3(-4)	11(0)	6(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Растаптывающий рывок. Если мамонт переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой бодания, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 18, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, мамонт может бонусным действием совершить по ней одну атаку растаптыванием.

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 25 (4к8 + 7).

Растаптывание. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. Попадание: Дробящий урон 29 (4к10 + 7).

Гигантская человекообразная обезьяна (ММ)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 157 (15к12 + 60)
Скорость: 40 фт., Лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	14(+2)	18(+4)	7(-2)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +4, Атлетика +9
Чувства: Пассивная внимательность 14

Действия

Мультиатака. Обезьяна совершает две атаки кулаком.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 22 (3к10 + 6).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, **дистанция** 50/100 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 30 (7к6 + 6).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Уровень 8

Тираннозавр рекс (ММ)

Огромный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 136 (13к12 + 52)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25(+7)	10(0)	19(+4)	2(-4)	12(+1)	9(-1)

Навыки: Внимательность +4
Чувства: Пассивная внимательность 14

Действия

Мультиатака. Тираннозавр совершает две атаки: одну укусом, и одну хвостом. Он не может совершить обе атаки по одной и той же цели.

Укус. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 33 (4к12 + 7). Если цель — существо с размером не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена, она опутана, и тираннозавр не может кусать другую цель.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 20 (3к8 + 7).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Фамильяры

Ворон (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 10 фт., Летая 50 фт..

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	14(+2)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	6(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Подражание. Ворон может подражать простым звукам, которые когда-либо слышал, таким как чей-то шепот, плач ребенка или звуки животных. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 10.

Действия

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

Квиппер (Пиранья) (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 0 фт., Плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	16(+3)	9(-1)	1(-5)	7(-1)	2(-4)

Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 8

Кровавое бешенство. Квиппер совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.
Подводное дыхание. Квиппер может дышать только под водой.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

Кошка (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 40 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	15(+2)	10(0)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Тонкий нюх. Кошка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 1.

Краб (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 20 фт., Плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	11(0)	10(0)	1(-5)	8(-1)	2(-4)

Навыки: Скрытность +2
Чувства: Слепое зрение 30 фт., Пассивная внимательность 9

Амфибия. Краб может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Клешня. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 1.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Крыса (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 20 фт..

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	11(0)	9(-1)	2(-4)	10(0)	4(-3)

Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 10

Тонкий нюх. Крыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

Куница (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 30 фт..

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	16(+3)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	3(-4)

Навыки: Скрытность +5, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Острый слух и тонкий нюх. Куница совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние. Куница совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1.

Летучая мышь (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 5 фт., Летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	15(+2)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	4(-3)

Чувства: Слепое зрение 60 фт., Пассивная внимательность 11

Эхолокация. Летучая мышь не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.
Острый слух. Летучая мышь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 1.

Лягушка (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 20 фт., Плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(-5)	13(+1)	8(-1)	1(-5)	8(-1)	3(-4)

Навыки: Скрытность +3, Внимательность +1
Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 11

Амфибия. Лягушка может дышать и воздухом и под водой.
Прыжок с места. Лягушка совершает прыжки в длину на расстояние до 10 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 5 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Морской конек (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 0 фт., Плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(-5)	12(+1)	8(-1)	1(-5)	10(0)	2(-4)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Подводное дыхание. Морской конек может дышать только под водой.

Осьминог (ММ)

Маленький, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 3 (1к6)
Скорость: Скорость: 5 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	15(+2)	11(0)	3(-4)	10(0)	4(-3)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +2
Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 12

Задержка дыхания. Находясь вне воды, осьминог может задержать дыхание на 30 минут.

Подводный камуфляж. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкость (Скрытность), находясь под водой.

Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

Действия

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 1, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 10). Пока цель схвачена, осьминог не может использовать щупальца на другой цели.

Чернильное облако (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Чернильное облако с радиусом 5 фт. исходит от осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслоненной на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

Паук (ММ)

Маленький, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 20 фт., Лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	14(+2)	8(-1)	1(-5)	10(0)	2(-4)

Навыки: Скрытность +4
Чувства: Темное зрение 30 фт., Пассивная внимательность 10

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 9, иначе получит урон ядом 2 (1к4).

Сова (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 5 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	13(+1)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Скрытность +3, Внимательность +3
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 13

Облет. Сова не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Острые зрение и слух. Сова совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или зрение.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 1.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Ядовитая змея (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 30 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	16(+3)	11(0)	1(-5)	10(0)	3(-4)

Чувства: Слепое зрение 10 фт., Пассивная внимательность 10

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1, и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон ядом 5 (2к4) при провале, или половину этого урона при успехе.

Ястреб (ММ)

Крохотный, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 10 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5(-3)	16(+3)	8(-1)	2(-4)	14(+2)	6(-2)

Навыки: Внимательность +4
Чувства: Пассивная внимательность 14

Острое зрение. Ястреб совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 1.

Фамильяры колдуна

Бес (ММ)

Крохотный, Исчадие (дьявол, перевертыш), Законно-Злой

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 10 (3к4 + 3)
Скорость: : 20 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	17(+3)	13(+1)	11(0)	12(+1)	14(+2)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Холод
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление
Навыки: Убеждение +4, Скрытность +5, Проницательность +3, Обман +4
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Общий, Инфернальный

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, сделанных не посеребренным оружием.

Перевертыш. Бес может действием принять звериный облик, напоминающий ворона (20 фт., летая 60 фт.), крысу (скорость 20 фт.) или паука (20 фт., лазая 20 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его статистика остается той же самой, исключая указанные изменения скорости. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает темному зрению беса.

Сопротивление магии. Бес совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Жало (в зверином облике Укус). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Невидимость. Бес магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Все снаряжение, которое бес несет или носит, становится невидимым вместе с ним.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Квазит (ММ)

Крохотный, Исчадие (демон, перевертыш), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 7 (3к4)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5(-3)	17(+3)	10(0)	7(-2)	10(0)	10(0)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Электричество, Холод, Огонь
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Общий, Бездны

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону и немагическим атакам.

Перевертыш. Квазит может действием принять звериный облик, напоминающий летучую мышь (скорость 10 фт. летая 40 фт.), многоножку (40 фт., лазая 40 фт.), или жабу (40 фт., плавая 40 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми, исключая указанные изменения скорости. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Сопротивление магии. Квазит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Когти (в зверином облике Укус). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе получит урон ядом 5 (2к4) и станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Испуг (1/день). Одно существо на выбор квазита в пределах 20 фт. от него должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если квазит находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе.

Невидимость. Квазит магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не использует Испуг, или пока не окончится его концентрация (как при концентрации на заклинании). Все снаряжение, которое квазит несет или носит, становится невидимым вместе с ним.

Псевдодракон (ММ)

Крохотный, Дракон, Нейтрально-Добрый

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 7 (2к4 + 2)
Скорость: 15 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	15(+2)	13(+2)	10(0)	12(+1)	10(0)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +3
Чувства: Слепое зрение 10 фт.,
Темное зрение 60 фт.,
Пассивная внимательность 13
Языки: Общий, Драконий

Языки - понимает Драконий и Общий, но не говорит.

Острые чувства. Псевдодракон совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение, слух и обоняние.

Сопротивление магии. Псевдодракон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Ограниченная телепатия. Псевдодракон может магическим образом передавать простые мысли, эмоции и образы любому существу в пределах 100 фт., понимающему любой язык.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2).

Жало. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель теряет сознание на этот же период, либо пока не получит урон, либо пока другое существо не разбудит ее действием.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Спрайт (ММ)

Крохотный, Фея (фея), Нейтрально-Добрый

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 10 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	18(+3)	10(0)	14(+2)	13(+1)	11(0)

Навыки: Скрытность +8, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13
Языки: Эльфийский, Сильван, Общий

Действия

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 1.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, **дистанция** 40/160 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет отравленной на 1 минуту. Если результат спасброска не превышает 5, отравленная цель теряет сознание на период отравления, или пока не получит урон, или пока другое существо не разбудит ее действием.

Рассматривание сердца. Спрайт касается существа и магическим образом узнает его текущее эмоциональное состояние. Если цель провалит спасбросок Харизмы со Сл 10, спрайт также узнает мировоззрение существа. Исчадия, небожители и нежить автоматически проваливают этот спасбросок.

Невидимость. Спрайт магическим образом становится невидимым, пока не атакует, не наложит заклинание, или пока не прервет концентрацию (как при концентрации на заклинании). Все снаряжение, которое спрайт несет или носит, становится невидимым вместе с ним.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Конструкт

Гомункул (ММ)

Крохотный, Конструкт, Нейтральный

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 5 (2к4)
Скорость: 20 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	15(+2)	11(0)	10(0)	10(0)	7(-2)

Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Очарование, Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Все

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит.

Телепатическая связь. Если гомункул и его хозяин находятся на одном плане существования, гомункул может магическим образом передавать все, что ощущает, своему хозяину, и они могут общаться между собой телепатически.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет отравленной на 1 минуту. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель вместо этого становится отравленной на 5 (1к10) минут, и пока отравлена таким образом, она лишена сознания.

Растения

Пробужденное дерево (ММ)

Огромный, Растение, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 59 (7к12 + 14)
Скорость: 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	6(-2)	15(+2)	10(0)	10(0)	7(-2)

Сопротивление урону: Колющий, Дробящий
Уязвимость к урону: Огонь
Чувства: Пассивная внимательность 10.

Языки один язык, известный создателю.

Обманчивая внешность. Пока дерево остается без движения, оно неотличимо от обычного дерева.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 14 (3к6 + 4).

Нежить

Зомби (ММ)

Средний, Нежить, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 8 (природный доспех)
Хиты: 22 (3к8 + 9)
Скорость: 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт, Пассивная внимательность 8
Языки: Понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить.

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 4 (1к6 + 1).

This is unofficial Fan Content p[illegible] under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used [illegible] property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Упырь (ММ)

Средний, Нежить, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 22 (5к8)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	10(0)	7(-2)	10(0)	6(-2)

Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт,
Пассивная внимательность 10
Языки: Общий.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Спектр (ММ)

Средний, Нежить, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 22 (5к8)
Скорость: 0 фт., Летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(-5)	14(+2)	11(0)	10(0)	10(0)	11(0)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Электричество, Холод, Огонь, Кислота, Звук
Иммунитет к урону: Яд, Некротическая энергия
Иммунитет к статусу: Сбивание с ног, Паралич, Очарование, Отравление, Опутанность, Окаменение, Истощение, Захват, Бессознательность
Чувства: Темное зрение 60 фт, Пассивная внимательность 8
Языки: Понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить.

Бестелесное перемещение. Спектр может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, спектр совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Урон некротической энергией 10 (3к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе максимум ее хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум ее хитов до 0.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Феи

0 уровень

Киллмулис (MFF)

Крохотный, Фея, Нейтрально-Добрый

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 7 (2к4 + 2)
Скорость: 30 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	19(+4)	13(+1)	12(+1)	14(+2)	13(+1)

Навыки: История +3 , Скрытность +8, Внимательность +4
Чувства: Пассивная внимательность 14
Языки: Общий, Сильван, Телепатия 60 фт

Действия

Тумак. Рукопашная атака оружием:-1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 1 дробящего урона.

Благословение обильного великодушия (1/день). Киллмулис выбирает до восьми существ в радиусе 100 футов от себя, которые он может видеть. В следующий раз, когда эти существа оканчивают продолжительный отдых, они восстанавливает все потраченные кости хитов и получают 10 временных хитов.

Проклятие плохого гостеприимства (1/день). Киллмулис выбирает до восьми существ в радиусе 100 футов от себя, которые он может видеть. В следующий раз, когда эти существа оканчивают продолжительный отдых, они не восстанавливает потраченные кости хитов.

1/8 уровень

Боггл (VGM)

Маленький, Фея, Хаотично-Нейтральный

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 18 (4к6 + 4)
Скорость: 30 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	18(+4)	13(+1)	6(-2)	12(+1)	7(-2)

Сопротивление урону: Огонь
Навыки: Внимательность +3, Ловкость рук +6, Скрытность +6
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13
Языки: Сильван

Масло Боггла. Боггл выделяет негорючее масло из своих пор. Боггл выбирает скользкое оно или липкое и может менять консистенцию масла на своей коже с одной на другую бонусным действием.

Скользкое Масло. Покрывшись скользким маслом боггл получает преимущество на проверки Ловкости (Акробатика) при попытке выбраться из пут, протиснуться в узкое место и освободиться от захвата.

Липкое Масло. Покрывшись липким маслом боггл получает преимущество на проверки Силы (Атлетика), сделанные при захвате и любой проверке способности, сделанной для удержания другого существа, объекта или поверхности. Боггл так же может карабкаться по сложным поверхностям, включая передвижение вниз головой по потолку, без проверок способностей.

Пространственный Разлом. Бонусным действием боггл может создать невидимый и не движущийся проход в отверстии или рамке, которую может видеть в 5 футах от себя, если это пространство не более 10 фт. по любой стороне. Пространственный разлом связывает это место и любое другое не далее 30 фт. от боггла, которое он может увидеть или может конкретизировать расстояние и направление (например, «30 фт. строго вверх»). Находясь рядом с разломом, боггл может видеть сквозь него и считается стоящим рядом с местом назначения, а все что боггл перемещает через разлом (включая части своего тела) появляется в точке назначения. Разломом может пользоваться только боггл, и он существует до конца следующего хода боггла.

Сверхъестественный Нюх. Боггл имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на запахе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Действия

Тумак. Рукопашная атака оружием:+1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к6 – 1) дробящего урона.

Лужа. Боггл создает лужу масла, которое или скользкое или липкое (по выбору боггла). Лужа 1 дюйм в глубину и покрывает землю в месте нахождения боггла. Лужа является трудно проходимой местностью для всех существ, кроме боггловъ, и существует 1 час. Если масло скользкое, то любое существо, входящее в область лужи или начинающее свой ход в ней, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 11 или упасть на землю.

Если масло липкое, то любое существо, входящее в область лужи или начинающее свой ход в ней, должно пройти спасбросок Силы Сл 11 или стать захваченным. В свой ход существо может потратить действие и попытаться освободить себя от липкой лужи, закончив этот эффект и передвинувшись в ближайшее незанятое место при успешной проверки Силы Сл 11.

Валенарский Ястреб (ERLW)

Крохотный, Фея, Нейтральный

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 10 (4к4)
Скорость: 10 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	18(+4)	10(0)	9(-1)	16(+3)	11(0)

Навыки: Внимательность +5
Чувства: Пассивная внимательность 15
Языки: понимает Общий, Эльфийский и Сильван, но не говорит

Связывание. Ястреб может создать магические узы с одним существом, которое он может видеть, после того, как проведет минимум 1 час, наблюдая за этим существом и находясь в пределах 30 футов от него. Связь длится до тех пор, пока ястреб не создаст другие узы с другим существом или пока связанное существо не умрет. Будучи связанными, ястреб и связанное существо могут телепатически общаться друг с другом на расстоянии до 100 футов.

Острое зрение. Ястреб совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к4 + 4).

1/4 уровень

Клещ (MM)

Маленький, Фея, Законно-Злой

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 7 (2к6)
Скорость: 30 фт., Копая 10 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	14(+2)	11(0)	10(0)	8(-1)	13(+1)

Навыки: Скрытность +6, Обман +3
Чувства: Пассивная внимательность 13
Языки: Подземный, Сильван

Неприятное присутствие. Находясь в пределах 30 футов от клеща, существа, которые могут его видеть, и при этом не являющиеся феями, получают помеху на все проверки Ловкости и спасброски Ловкости.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2)

Проклятие Кипящей Крови (Перезарядка 6). Клещ накладывает проклятие на существо, которое он может видеть в пределах 60 футов от него в течение 1 минуты. Если клещ скрыт, то использование этой способности не позволяет обнаружить его местонахождение. Когда на существо накладывается Проклятие оно, совершая броски атаки, проверки способностей или спасброски, должно каждый раз бросать к6 и вычесть число, из результат броска к20.

В любой свой ход, после получения Проклятия, цель может Реакцией атаковать союзника в, игнорируя эффект Проклятия. После этого эффект Проклятий игнорируется до конца своего хода.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Мерцающий пес (ММ)

Средний, Фея, Законно-Добрый

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 22 (4к8 + 4)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	17(+3)	12(+1)	10(0)	13(+1)	11(0)

Сопротивление урону: Огонь
Навыки: Скрытность +5, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13
Языки: Язык Мерцающих псов, Сильван

Языки **-** понимает Сильван, но не говорит на нем.

Острый слух и тонкий нюх. Пес совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к6 + 1).

Телепортация (перезарядка 4–6). Пес магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 40 фт. в свободное пространство, которое он видит. До или после телепортации пес может совершить одну атаку укусом.

Пикси (ММ)

Крохотный, Фея, Нейтрально-Добрый

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 1 (1к4 - 1)
Скорость: 10 фт., Летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	20(+5)	8(-1)	10(0)	14(+2)	15(+2)

Навыки: Скрытность +7, Внимательность +4
Чувства: Пассивная внимательность 14
Языки: Сильван

Сопротивление магии. Пикси совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой пикси является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, используя вместо всех компонентов пыльцу пикси:

Неограниченно: искусство друидов
1/день каждое: воображаемая сила, обнаружение добра и зла, обнаружение мыслей, опутывание, пляшущие огоньки, полет, превращение, рассеивание магии, смятение, усыпление

Действия

Превосходная невидимость. Пикси магическим образом становится невидимым, пока не окончится концентрация (как при концентрации на заклинании). Все снаряжение, которое пикси несет или носит, становится невидимым вместе с ним.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Спрайт (MM)

Крохотный, Фея (фея), Нейтрально-Добрый

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 2 (1к4)
Скорость: 10 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	18(+4)	10(0)	14(+2)	13(+1)	11(0)

Навыки: Скрытность +8, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13
Языки: Эльфийский, Сильван, Общий

Действия

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 1.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, **дистанция** 40/160 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет отравленной на 1 минуту. Если результат спасброска не превышает 5, отравленная цель теряет сознание на период отравления, или пока не получит урон, или пока другое существо не разбудит ее действием.

Рассматривание сердца. Спрайт касается существа и магическим образом узнает его текущее эмоциональное состояние. Если цель провалит спасбросок Харизмы со Сл 10, спрайт также узнает мировоззрение существа. Исчадия, небожители и нежить автоматически проваливают этот спасбросок.

Невидимость. Спрайт магическим образом становится невидимым, пока не атакует, не наложит заклинание, или пока не прервет концентрацию (как при концентрации на заклинании). Все снаряжение, которое спрайт несет или носит, становится невидимым вместе с ним.

1/2 уровень

Валенарская Гончая (ERLW)

Средний, Фея, Нейтральный

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к8 + 6)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	14(+2)	10(0)	15(+2)	11(0)

Навыки: Внимательность +4
Чувства: Пассивная внимательность 14
Языки: понимает Общий, Эльфийский и Сильван, но не говорит

Связывание. Гончая может создать магические узы с одним существом, которое он может видеть, после того, как проведет минимум 1 час, наблюдая за этим существом и находясь в пределах 30 футов от него. Связь длится до тех пор, пока гончая не создаст другие узы с другим существом или пока связанное существо не умрет. Будучи связанными, гончая и связанное существо могут телепатически общаться друг с другом на расстоянии до 100 футов.

Острый слух и тонкий нюх. Гончая совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к6 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Валенарский Скакун (ERLW)

Большой, Фея, Нейтральный

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 22 (3к10 + 6)
Скорость: 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	16(+3)	14(+2)	10(0)	15(+2)	11(0)

Навыки: Внимательность +4
Чувства: Пассивная внимательность 14
Языки: понимает Общий, Эльфийский и Сильван, но не говорит

Связывание. Скакун может создать магические узы с одним существом, которое он может видеть, после того, как проведет минимум 1 час, наблюдая за этим существом и находясь в пределах 30 футов от него. Связь длится до тех пор, пока скакун не создаст другие узы с другим существом или пока связанное существо не умрет. Будучи связанными, скакун и связанное существо могут телепатически общаться друг с другом на расстоянии до 100 футов.

Действия

Копыта. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 10 (2к6 + 3).

Дарклинг (VGM)

Маленький, Фея, Хаотично-Нейтральный

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 13 (3к6 + 3)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	16(+3)	12(+1)	10(0)	12(+1)	10(0)

Навыки: Акробатика +5, Внимательность +5, Обман +2, Скрытность +7
Чувства: Темное зрение 120 фт., Слепое зрение 30 фт., Пассивная внимательность 15
Языки: Эльфийский, Сильван.

Вспышка Смерти. Когда дарклинг умирает, немагический свет испускается из него в радиусе 10 фт., пока его тело и пожитки, кроме металлических или магических предметов, сгорают дотла. Любое существо в этой области, видящее яркий свет, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 10 или ослепнуть до конца своего следующего хода.

Чувствительность к солнечному свету. Будучи на ярком свете, дарклинг получает помеху на броски на попадание, а также на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Действия

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) колющего урона. Если у дарклинга преимущество на бросок на попадание, то атака дополнительно наносит 7 (2к6) колющего урона.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сатир (ММ)

Средний, Фея (фея), Хаотично-Нейтральный

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 31 (7к8)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	16(+3)	11(0)	12(+1)	10(0)	14(+2)

Навыки: Скрытность +5, Выступление +6, Внимательность +2
Чувства: Пассивная внимательность 12
Языки: Эльфийский, Сильван, Общий.

Сопротивление магии. Сатир совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Вариант : Панфлейта сатира

Сатир может носить панфлейту, на которой он может играть, чтобы создать магические воздействия. Обычно в группе один сатир носит такую флейту. Если у сатира есть такая, он получает следующее дополнительное действие:

Действия

Таран. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (2к4 + 1).

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к6 + 3).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к6 + 3).

Панфлейта. Сатир играет на панфлейте и выбирает один из следующих магических эффектов: нежная колыбельная, пугающий аккорд или чарующая мелодия. Все существа в пределах 60 фт. от него, слышащие флейту, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе они попадают под действие описанного ниже эффекта. Другие сатиры и существа, которых нельзя очаровать, не попадают под действие эффекта.

Попавшее под эффект существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе. Если спасбросок существа успешен, или эффект закончился для него, то оно получает иммунитет к этой панфлейте на 24 часа.

Нежная колыбельная. Существо засыпает и лишается сознания на 1 минуту. Эффект заканчивается, если существо получает урон, или если кто-то действием разбудит его.

Пугающий аккорд. Существо испугано в течение 1 минуты.

Чарующая мелодия. Существо становится очарованным сатиром на 1 минуту. Если сатир или кто-то из его спутников причиняет вред существу, эффект на нем немедленно заканчивается.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

1 уровень

Алсейд (МОТ)

Средний, Фея, Хаотично - Добрый

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 22 (4к8 + 4)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(0)	12(+1)	13(+1)	14(+2)	18(+4)

Навыки: Убеждение +6
Сопротивление урону: Излучение
Иммунитет к статусу: Очарование, Испуг, Отравление
Чувства: Пассивная внимательность 12
Языки: Эльфийский, Общий.

Спрячься у всех на виду. Альсейда имеет преимущество в проверках Ловкости (Скрытности) совершаемых для того, чтобы спрятаться, пока он находится в лугах.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой альсейда является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Альсейд может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

3/день каждое: Лечение ран, Очарование личности, Усыпление
1/день каждое: Умиротворение, Малое восстановление, Рост растений

Сопротивление магии. Дриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Альсеид совершает два сияющий прикосновения.

Сияющее Прикосновение. Рукопашная атака заклинанием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 9 (1к10 + 4) урона излучением.

Дриада (ММ)

Средний, Фея, Нейтральный

Класс доспеха: 11 (16 с дубовой корой)
Хиты: 22 (5к8)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(0)	12(+1)	11(0)	14(+2)	15(+2)	18(+4)

Навыки: Скрытность +5, Внимательность +4
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 14
Языки: Эльфийский, Сильван.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дриады является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Дриада может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: искусство друидов

3/день каждое: опутывание, чудо-ягоды

1/день каждое: бесследное передвижение, дубинка, дубовая кора

Сопротивление магии. Дриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Общение со зверьми и растениями. Дриада может общаться со зверьми и растениями, как если бы у них был общий язык.

Путешествие через деревья. Один раз в свой ход дриада может использовать 10 фт. перемещения на то, чтобы магическим образом войти живое дерево в пределах досягаемости и выйти из второго живого дерева в пределах 60 фт. от первого, появляясь в свободном пространстве в пределах 5 фт. от второго дерева. Оба дерева должны быть как минимум Большого размера.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Действия

Дубина. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию (+6 к попаданию с дубинкой), досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к4), или дробящий урон 8 (1к8 + 4) с дубинкой.

Фейское очарование. Дриада нацеливается на одного гуманоида или зверя, которого видит в пределах 30 фт. от себя. Если цель видит дриаду, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет магическим образом очарованной. Очарованное существо считает дриаду верным другом, о котором нужно заботиться и которого нужно защищать. Несмотря на то, что цель не находится под контролем дриады, она выполняет её просьбы.

Каждый раз, когда дриада или её союзники причиняют цели вред, та может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа, или пока дриада не умрёт. Чтобы эффект не прерывался, дриада должна находиться на одном плане с целью, и дриада может сама окончить эффект бонусным действием. Если спасбросок цели был успешным, цель получает иммунитет к Фейскому очарованию этой дриады на следующие 24 часа.

У дриады одновременно очарованными может быть не более одного гуманоида и не более трёх зверей.

Квиклинг (ММ)

Крохотный, Фея, Хаотично-Злой

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 10 (3к4 + 3)
Скорость: 120 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	23(+6)	13(+1)	10(0)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Акробатика +8, Внимательность +5, Ловкость рук +8, Скрытность +8
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 15
Языки: Общий, Сильван.

Размытое Движение. Броски на попадание по квиклингам делаются с помехой, если только квиклинг не недееспособен или опутан.

Увертливость. Если квиклинг подвергается эффекту, который позволяет пройти спасбросок Ловкости и получить только половину урона, то вместо этого он не получает урона при успешном спасброске и только половину при провале.

Действия

Мультиатака. Квиклинг делает три атаки кинжалом

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к4 + 6) колющего урона.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Кричащий чертёнок (MFF)

Маленький, Фея (фея), Законно-Злой

Класс доспеха: 17 (природный доспех)
Хиты: 18 (4к6 + 4)
Скорость: 0 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	16(+3)	13(+1)	5(-3)	8(-1)	11(0)

Чувства: Пассивная внимательность 9
Языки: Сильван.

Проворный Летун. Провоцированная атака по кричащему чертёнку совершается с помехой, пока он летает.

Безостановочный Крик. Любое существо кроме кричащего чертёнка, начинающее свой ход в пределах 30 футов от одного и более кричащих чертят и способное слышать его должно совершить спасбросок Мудрости Сл 10. При провале существо становится недееспособным до начала своего следующего хода. При успехе ничего не происходит.

Слабые Ноги. Кричащий чертёнок получает помеху на броски атаки, а все броски атаки, совершенные против него, получают преимущество, пока чертёнок не летает.

Действия

Зазубренный хвост. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Сатир забулдыга(MOT)

Средний, Фея (фея), Хаотично-Нейтральный

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 33 (6к8 + 6)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	16(+3)	13(+1)	12(+1)	10(0)	16(+3)

Навыки: Скрытность +5, Выступление +7, Акробатика +5
Чувства: Пассивная внимательность 10
Языки: Сильван, Общий.

Захватывающее Представление. Сатир выступает минимум 1 минуту, он выбирает до четырех гуманоидов в радиусе 60 футов от себя, которые наблюдали или слушали все представление. Каждый из них должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 или стать очарованным. Будучи очарованной таким образом, цель боготворит сатира и будет принимать участие в празднествах сатира. Очарованное состояние заканчивается для существа через 1 час, если оно получает какой-либо урон, если Сатир атакует цель или если цель становится свидетелем нападения сатира или повреждения любого из союзников цели.

Сопротивление магии. Сатир совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Бессонный Гуляка. Сатира нельзя усыпить с помощью магии.

Действия

Мультиатака. Сатир совершает две атаки тараном или два выстрела из короткого лука.

Таран. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (2к4 + 1).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к6 + 3).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

2 уровень

Минлок

Маленький, Фея, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 31 (7к6 + 7)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	12(+1)	11(0)	10(0)	8(-1)

Навыки: Внимательность +4, Выживание +2, Скрытность +6
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 14
Языки: Телепатия

Телепатия 120 фт.

Аура Страха. Любой зверь или гуманоид, который начинает свой ход не далее 10 фт. от минлока, должен успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 11 или стать испуганным до начала своего следующего хода.

Чувствительность к солнечному свету. Будучи на ярком свету минлок получает помеху на броски на попадание, а также на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Теневой Телепорт (Перезарядка 5–6). Бонусным действием минлок может телепортироваться в свободное пространство не далее 30 фт. от себя, если и место откуда и место куда он телепортируется находятся в тусклом свете или темноте. Место назначения не обязательно должно находиться в поле зрения.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (2к4 + 2) режущего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 11 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе.

Телепатическое Мучение

До четырех минлоков могут телепатически мучить одно беспомощное существо, наполняя его разум страшными звуками и ужасными картинами. Участвующие в этом минлоки не могут использовать свою телепатию для каких–либо иных целей в это время, хотя они могут перемещаться и совершать действия нормально. Эти пытки не имеют эффекта на существ, иммунных к состоянию напуганности. Если существо не обладает иммунитетом и остается беспомощным на 1 час, оно должно пройти спасбросок Мудрости, получая 10 (3к6) психического урона при провале или половину урона при успешном спасброске. Сл спасброска равна 10+количество минлоков, участвующих в пытке, считая только тех, кто остается в поле видимости жертвы весь час и кто не будет нокаутирован в это время. Этот процесс может повторяться. Если хиты гуианоида снижаются до нуля в результате получения таких повреждений, он мгновенно превращается в минлока в полных хитах и под контролем Мастера.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Морская карга (ММ)

Средний, Фея, Хаотично-Злой

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 52 (7к8 + 21)
Скорость: 30 фт., Плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	16(+3)	12(+1)	12(+1)	13(+1)

Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Общий, Великаний, Акван

Амфибия. Карга может дышать и воздухом и под водой.

Кошмарная внешность. Все гуманоиды, начинающие ход в пределах 30 фт. от карги, и видящие ее истинный облик, должны совершать спасбросок Мудрости со Сл 11. При провале существо становится испуганным на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если карга находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нем окончился, оно получает иммунитет к Кошмарной внешности этой карги на следующие 24 часа.

Если цель не захвачена врасплох, и обнаружение истинного облика карги не было неожиданным, цель может отвести взгляд, чтобы не совершать спасбросок. В этом случае отводящее взгляд существо до начала своего следующего хода совершает с помехой броски атаки по карге.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 10 (2к6 + 3).

Смертельный взгляд. Карга нацеливается на одно испуганное существо, которое видит в пределах 30 фт. от себя. Если цель видит каргу, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11 от этой магии, иначе ее хиты опускаются до 0.

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и все, что несет и носит, магической иллюзией, заставляющей ее выглядеть как другое уродливое существо примерно ее размера и с гуманоидным телом. Иллюзия оканчивается, если карга умирает, и карга может окончить ее бонусным действием.

Изменения, внесенные эти эффектом, не проходят физическую проверку. Например, карга может скрыть когти на пальцах, но тот, кто коснется ее руки, почувствует когти. Если же полагаться только на зрение, то существо должно действием совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 16 и преуспеть, чтобы понять, что была использована иллюзия.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Наяда (МОТ)

Средний, Фея (фея), Хаотично-Нейтральны

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 31 (7к8)
Скорость: 30 фт., Плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(0)	16(+3)	11(0)	15(+3)	10(0)	18(+4)

Сопротивление урону: Психический
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Очарование, Отравление, Испуг
Навыки: Убеждение +6, Ловкость рук +5
Чувства: Пассивная внимательность 10
Языки: Общий, Сильван.

Амфибия. Наяда может дышать и воздухом и под водой.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой наяда является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Наяда может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: Малая иллюзия

3/день каждое: Воображаемая сила

1/день каждое: Полёт, Гипнотический узор

Сопротивление магии. Наяда совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Невидима в воде. Наяда невидима, когда полностью погружена в воду.

Действия

Мультиатака. Наяда совершает два психических прикосновения.

Психическое Прикосновение. Рукопашная атака заклинанием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 9 (1к10 + 4) урона психикой.

Сатир лучник (МОТ)

Средний, Фея (фея), Хаотично-Нейтральны

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 38 (7к8 + 7)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	18(+4)	12(+1)	11(0)	13(+1)	14(+2)

Навыки: Внимание +5, Выступление +6, Скрытность +6
Чувства: Пассивная внимательность 15
Языки: Общий, Сильван.

Сопротивление магии. Сатир совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Бессонный Гуляка. Сатира нельзя усыпить с помощью магии..

Действия

Мультиатака. Сатир совершает три атаки тараном или три выстрела из короткого лука.

Таран. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (2к4 + 1).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4).

Град стрел (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Сатир выпускает стрелу, которая магически превращается в град стрел в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14, получив 17 (5к6) колющего урона при провале или половину урона при успехе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Двигающийся накопитель (GGR)

Большой, Элементаль, Хаотично-Нейтральный

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 60 (8к10 + 16)
Скорость: 0 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	18(+4)	15(+2)	6(-2)	10(0)	7(-2)

Сопротивление урону: Звук, Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону: Молния, Яд
Иммунитет к статусу: Паралич, Окаменение, Отравление, Сбивание с ног
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Драконий

Усиление молнии. Если заклинание, наносящее урон молнией, попадает по одному или нескольким накопителям, то заклинание наносит дополнительный урон молнией 9 (2к8).

Действия

Мультиатака. Накопитель соверашет два удара или дважды использует Дуговую молнию.

Удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 13 (2к8 + 4) плюс урон огнём 10 (3к6).

Дуговая Молния. Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дальность 30 футов., одна цель. Попадание: 16 (3к10) урона молнией, и молния прыгает от цели к другому существу по выбора накопителя, которое он может видеть в пределах 30 футов от цели. Второе существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15 или получить 13 (3к8) урона молнией.
Попадание или промах: Накопитель получает 5 (1к10) урона силовым полем после совершения атаки.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Старейшина дарклингов (VGM)

Средний, Фея, Хаотично-Нейтральный

Класс доспеха: 15 (доспех из клепаной кожи)
Хиты: 27 (5к8 + 5)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	17(+3)	12(+1)	10(0)	14(+2)	13(+1)

Навыки: Акробатика +5, Внимательность +6, Обман +3, Скрытность +7
Чувства: Слепое зрение 30 фт., Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 16
Языки: Эльфийский, Сильван.

Ожог Смерти. Когда старейшина дарклингов умирает, магический свет испускается из него в радиусе 10 фт., пока его тело и пожитки, кроме металлических или магических предметов, сгорают дотла. Любое существо в этой области должно пройти спасбросок Телосложения Сл 11. При провале существо получает 7 (2к6) лучевого урона, и если оно может видеть свет, то слепнет до конца своего следующего хода. Если спасбросок был успешным, то существо получает половину урона и не слепнет.

Действия

Мультиатака. Старейшина дарклингов делает две рукопашные атаки.

Короткий Меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона. Если старейшина дарклингов имеет преимущество на бросок на попадание, то атака дополнительно наносит 10 (3к6) колющего урона.

Тьма (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Старейшина дарклингов колдует «Тьму» без использования компонентов. Базовая характеристика – Мудрость.

3 уровень

Зеленая карга (MM)

Средний, Фея, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 17 (доспех из клепаной кожи)
Хиты: 82 (11к8 + 33)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	16(+3)	13(+1)	14(+2)	14(+2)

Навыки: Скрытность +3, Обман +4, Магия +3, Внимательность +4
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 14
Языки: Сильван, Общий, Драконий

Амфибия. Карга может дышать и воздухом и под водой.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой карги является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: злая насмешка, малая иллюзия, пляшущие огоньки

Подражание. Карга может подражать звукам животных и голосам гуманоидов. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 14.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 13 (2к8 + 4).

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и все, что несет и носит, магической иллюзией, заставляющей ее выглядеть как другое существо примерно ее размера и с гуманоидным телом. Иллюзия оканчивается, если карга умирает, и карга может окончить ее бонусным действием.

Изменения, внесенные эти эффектом, не проходят физическую проверку. Например, кожа карги может выглядеть гладкой, но тот, кто ее коснется, почувствует морщины. Если же полагаться только на зрение, то существо должно действием совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 20 и преуспеть, чтобы понять, что была использована иллюзия.

Невидимая ходьба. Карга магическим образом становится невидимой, пока не атакует, или не наложит заклинание, либо пока не прервет концентрацию (как при концентрации на заклинании). Будучи невидимой, она не оставляет физических следов, так что выследить ее можно только с помощью магии. Все снаряжение, которое она несет и носит, становится невидимым вместе с ней.

Красный колпак (VGM)

Маленький, Фея, Хаотично-Злой

Класс доспеха: 13 (доспех из клепаной кожи)
Хиты: 45 (6к6 + 24)
Скорость: 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	18(+4)	10(0)	12(+1)	9(-1)

Навыки: Атлетика +6, Внимательность +3
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13
Языки: Общий, Сильван

Железные Ботинки. При передвижении красный колпак получает помеху на проверки Ловкости (Скрытность).

Нестандартная Сила. При захвате красный колпак считается Средним. Кроме того, владение тяжелым оружием не дает ему помехи на броски на попадание.

Действия

Мультиатака. Красный колпак делает три атаки своим нечестивым серпом.

Нечестивый Серп. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к4 + 4) режущего урона.

Кованое Преследование. Красный колпак передвигается на расстояние не больше своей скорости к существу, которое может видеть, и пинает его своими железными ботинками. Цель должна успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 14 или получить 20 (3к10 + 4) дробящего урона и быть сбитой с ног.

This is unofficial fan content produced under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Лэмпард (МОТ)

Средний, Фея, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 52 (8к8 + 16)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	13(+1)	14(+2)	11(0)	12(+1)	18(+4)

Навыки: Обман +6, Запугивание +6
Сопротивление урону: Некротический
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Очарование, Испуг, Отравление
Чувства: Пассивная внимательность 11
Языки: Общий, Сильван

Трупный переход. В свой ход, лэмпард может использовать 10 футов своего движения, чтобы магически войти в труп одного существа в пределах видимости и выйти из трупа другого существа в 60 футах от первого трупа, появляясь в незанятом пространстве в 5 футах от второго трупа. Оба трупа должны быть Среднего раззмера или крупнее.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой лэмпарда является Харизма (+6 к попаданию атакой заклинанием). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: Леденящее прикосновение, Нетленные останки

Сопротивление магии. Лэмпард совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов

Действия

Мультиатака. Лэмпард атакует дважды своим некротическим прикосновением или Ледянящим прикосновением.

Некротическое прикосновение. Рукопашная атака заклинанием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 9 (1к10 + 4) урона некротикой.

Леденящее прикосновение (Заговор). Дальнобойная атака заклинанием: +6 к попаданию, досягаемость 120 футов., одно существо. Попадание: 9 (2к8) урона некротикой, и цель не может восстановить хит-пойнты до начала следующего хода лэмпарда. Если цель-нежить, то она получает помеху на броски атаки против лэмпарда до конца следующего хода лэмпарда.

Форларрен (МОТ)

Средний, Фея, Хаотично-Нейтральный

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 45 (6к8 + 18)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	16(+3)	17(+3)	12(+1)	11(0)	18(+4)

Навыки: Акробатика +6, Обман +8, Скрытность +6
Чувства: Пассивная внимательность 10
Языки: Общий, Сильван

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой форларрена является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: Поспешное отступление, Псевдожизнь, Фокусы, Малая иллюзия

3/день каждое: Жуткий смех Таши, Туманный шаг, Подмога

1/день каждое: Отражения, Раскаленный металл, Полное исцеление

Сопротивление магии. Форларрен совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Действия

Мультиатака. Форларрен совершает две атаки когтями и одну атаку боданием, или он совершает три атаки разноцветными лучами.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Бодание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к8 + 3).

Разноцветный Луч. Дальнобойная атака заклинанием: +6 к попаданию, дальность 60 футов., одна цель. Попадание: 3 (1к6) урона молнией, плюс 3 (1к6) урона огнём, плюс 3 (1к6) урона холодом.

4 уровень

Гончая йет

Большой, Фея, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 14 (доспех из клепаной кожи)
Хиты: 51 (6к10 + 18)
Скорость: 40 фт., Летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	17(+3)	16(+3)	5(-3)	12(+1)	7(-2)

Иммунитет к урону: Дробящий, Рубящий, Колющий
Иммунитет к статусу: Очарование, Испуг, Истощение
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Общий, Эльфийский, Сильван

Языки понимает Общий, Эльфийский и Сильван, но не может говорить.

Иммунитет к не магическому дробящему, колющему и режущему урону, или урону от непосеребренного оружия.

Острый Слух и Нюх. Гончая йет получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), опирающиеся на слух и обоняние.

Изгнание Солнечным Светом. Если гончая йет начинает свой ход в солнечном свете, то она переносится в Эфирный План. Пока солнечный свет светит на месте, из которого она пропала, гончая должна оставаться в Глубоком Эфире. После захода солнца она возвращается к Эфирной Границе в том же месте, после чего она обычно отправляется искать свою стаю или хозяина. Гончая видима на Материальном Плане, пока находится на Эфирной Границе и наоборот, но не может воздействовать или находиться под воздействием чего угодно с другого плана. Когда она оказывается рядом с хозяином или собратом по стае, находящимся на Материальном Плане, гончая йет может действием вернуться из Границы Эфира в Материальный План.

Телепатическая Связь. Пока гончая йет находится на одном плане существования со своим хозяином, она может магически передавать то, что чувствует, хозяину, и они могут телепатически общаться друг с другом.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) колющего урона плюс 14 (4к6) психического урона, если цель испугана.

Зловещий лай. Гончая йет магически лает. Каждый враг в радиусе 300 фт. от гончей, который может его слышать, должен успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 13 или стать испуганной до конца следующего хода гончей или пока гончая дееспособна. Испуганная цель, которая начинает ход не далее 30 фт. от гончей, должна использовать все свое движение в этот ход и уйти как можно дальше от гончей, должна закончить движения до совершения действия и должна выбирать самый прямой маршрут, даже если на пути есть угрозы. Цель, успешно сделавшая спасбросок, получает иммунитет к лаю всех гончих йет на следующие 24 часа.

Оред (МОТ)

Средний, Фея, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 49 (9к8 + 9)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	14(+2)	12(+1)	11(0)	13(+1)	18(+4)

Навыки: Акробатика +4, Атлетика +4, Выступление +6
Иммунитет к статусу: Очарование, Испуг, Отравление
Чувства: Пассивная внимательность 11
Языки: Общий, Сильван

Невидим в огне. Ореад невидим, пока полностью окутан огнём.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой форларрена является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атакой заклинанием). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: Огненный снаряд
3/день каждое: Огненные ладони
1/день каждое: Адское возмездие, Палящий луч

Сопротивление магии. Форларрен совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов

Действия

Мультиатака. Оред атакует дважды своим огненным прикосновением или огненным болтом.

Огненное Прикосновение. Рукопашная атака заклинанием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 9 (1к10 + 4) урона огнём.

Огненный Болт (Заговор). Дальнобойная атака заклинанием: +6 к попаданию, досягаемость 120 футов., одно существо. Попадание: 5 (1к10) урона огнём.

Реакция

Адское возмездие (заклинание 2-го уровня; 1/день). Когда оред получает урон от существа в 60 фт от себя и которого оред, видит, существо, нанесшее урон ореду, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14, получив 16 (3к10) урона огнём при провале или вдвое меньше урона при успехе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

6 уровень

Карга аннис (VGM)

Большой, Фея, Хаотично-Злой

Класс доспеха: 17 (природный доспех)
Хиты: 75 (10к10 + 20)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	12(+1)	14(+2)	13(+1)	14(+2)	15(+2)

Сопротивление урону: Дробящий, Рубящий, Колющий, Холод
Спасброски: ТЕЛ +5
Навыки: Внимательность +5, Обман +5
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 15
Языки: Общий, Великаний, Сильван

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Врожденное Колдовство. Врожденное колдовство карги основывается на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 13). Она может колдовать следующие заклинания:

3/день каждое: маскировка (включая форму Среднего гуманоида), туманное облако.

Железный жетон. Карга аннис может вытащить один из своих железных зубов или ногтей и потратить 1 минуту, формируя и полируя его в виде монетки, кольца или крошечного зеркальца. После этого, любое существо, которое держит этот жетон, может шепотом переговариваться с каргой, если существо и карга находятся на одном плане существования и не дальше 10 миль друг от друга. Держатель жетона может слышать лишь голос карги, но не существ около нее или окружающий ее шум. Схожим образом карга слышит лишь держателя жетона, а не шум вокруг него.

Действия

Мультиатака. Аннис делает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 15 (3к6 + 5) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 15 (3к6 + 5) режущего урона.

Сокрушительные Объятия. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 36 (9к6 + 5) дробящего урона и цель схвачена (Сл высвобождения 15) если она Большое существо или меньше. До окончания захвата цель получает 36 (9к6 + 5) дробящего урона в начале каждого хода карги. Карга не может совершать атак, пока держит в захвате существо таким образом.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Сумеречная карга (ERLW)

Большой, Фея, Хаотично-Злой

Класс доспеха: 17 (природный доспех)
Хиты: 82 (15к8 + 15)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(0)	14(+1)	12(+1)	17(+3)	16(+3)	18(+4)

Иммунитет к статусу: Очарование, Испуг, Ослепление
Спасброски: ИНТ +6, МДР +6
Навыки: Внимательность +6, Обман +7, Проницательность +6
Чувства: Слепое зрение 60 фт., Пассивная внимательность 16
Языки: Общий, Великаний, Инфернальный

Сопротивление магии. Сумеречная карга совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов

Врожденное Колдовство. Врожденное колдовство карги основывается на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 15). Она может колдовать следующие заклинания:

Неограниченно: Обнаружение магии, Маскировка
3/день каждое: Вещий сон, Гипнотический узор, Усыпление (9к8)
1/день каждое: Знание легенд, Наблюдение

Действия

Мультиатака. Карга совершает две атака кошмарными прикосновениями.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Кошмарное Прикосновение. Рукопашная атака заклинанием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 18 (4к6 + 4) урона психикой. Если цель находится без сознания, она дополнительно получает 10 (3к6) урона психикой и становится проклятой, пока ведьма не умрет или проклятие не будет снято. Максимум хитов проклятого существа уменьшается на 5 (1к10) каждый раз, когда оно оканчивает продолжительный отдых долгий отдых.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

7 уровень

Карга бьёр (VGM)

Средний, Фея, Хаотично-Злой

Класс доспеха: 17 (природный доспех)
Хиты: 91 (14к8 + 28)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	16(+3)	14(+2)	12(+1)	13(+1)	16(+3)

Иммунитет к урону: Холод
Спасброски: МДР +4
Навыки: Внимательность +4, Выживание +4, Природа +4, Скрытность +6
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 14
Языки: Общий, Великаний, Ауран

Магия Серого Посоха. У карги есть серый посох, ветвь серого дерева, которая является фокусировкой ее внутренней силы. Она может использовать посох, как если бы он был помелом полета. Держа посох она может колдовать дополнительные заклинания с помощью черты Врожденное Колдовство (эти заклинания отмечены звездочкой). Если посох утерян или уничтожен, то карга должна сделать другой, что занимает один год и один день. Только карга бьёр может использовать серый посох.

Хождение по Льду. Карга может передвигаться и карабкаться по любым ледяным поверхностям без каких–либо проверок способностей. Кроме того, труднопроходимая местность из льда или снега не стоит ей дополнительных очков передвижения.

Врожденное Колдовство. Врожденная способность к колдовству карги основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к попаданию заклинаниями). Она может колдовать следующие заклинания, не используя материальные компоненты:

Неограниченно: удержание личности, луч холода
3/день каждое: конус холода, град, ледяная стена
1/день каждое: власть над погодой

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к8 + 1) дробящего урона плюс 3 (1к6) урона холодом.

Безумное Пиршество. Карга пирует трупом одного из врагов в 5 футах от нее, который умер в течение последней минуты. Каждое существо по выбору карги, которое находится не далее 60 фт. от нее и может ее видеть, должно успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 15 или испугаться ее на 1 минуту. Будучи испуганным таким образом существо недееспособно, не может понять что говорят другие, не может читать и может лишь мямлить. Мастер контролирует движение существа, которое становится беспорядочным. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и закончить эффект при успехе. Если спасбросок существа успешен или эффект окончен, то оно получает иммунитет от Безумного Пиршества карги на следующие 24 часа.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Корред (VGM)

Маленький, Фея, Хаотично-Нейтральный

Класс доспеха: 17 (природный доспех)
Хиты: 102 (12к6 + 60)
Скорость: 30 фт., Копая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	14(+2)	20(+5)	10(0)	15(+2)	9(-1)

Сопротивление урону: Дробящий, Рубящий, Колющий
Навыки: Атлетика +9, Внимательность +5, Скрытность +5
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 15, Чувство вибрации 120 фт.
Языки: Гномий, Дварфский, Подземный, Сильван, Терран

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Приказ волосам. У корреда есть по крайней мере одна 50–фт.ая веревка, сплетенная из его волос. Бонусным действием корред приказывает одной такой веревке, находящейся на расстоянии до 30 фт. от него, переместиться на 20 фт. и опутать существо Большого или менее размера, которого корред может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или будет схваченной веревкой (Сл 13). Пока захват не закончится, существо будет обездвиженным. Корред может использовать бонусное действие для того, чтобы освободить цель, которая также освободится если корред умрет или станет недееспособным.

У веревки из волос корреда КД 20 и 20 хитов. Она восстанавливает 1 хит в начале каждого хода корреда, пока у нее остается хотя–бы 1 хит и пока корред жив. Если хиты веревки снижаются до 0, она уничтожается.

Врожденное колдовство. Врожденные заклинательные способности корреда основаны на Мудрости (Сл спасброска 13). Он может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: общение с природой, слияние с камнем, изменение формы камня.
По 1 разу в день: призыв элементаля (как заклинание 6 уровня; только галеб дур, гаргулья, элементаль земли или ксорн), неудержимая пляска Отто.

Каменный камуфляж. Корред обладает преимуществом на проверки Ловкости (Скрытность) при попытках спрятаться на каменистой местности.

Сила камня. Находясь на земле, корред наносит дополнительно 2 кубика урона любой атакой оружием (учтено в его атаках).

Действия

Мультиатака. Корред совершает две атаки своей палицей или метает два камня.

Палица. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (1к8 + 6), или 19 дробящий урон (3к8 + 6) если корред находится на земле.

Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 60/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 15 (2к8 + 6), или 24 дробящий урон (4к8 + 6) если корред находится на земле.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

9 уровень

Дриада Конклава (GGR)

Средний, Фея, Законно-Добрый

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 143 (22к8 + 44)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	19(+4)	14(+2)	19(+4)	20(+5)	21(+5)

Иммунитет к урону: Холод
Спасброски: МДР +9, ХАР+ 9 ИНТ +8
Навыки: Магия +8, Природа +8 Внимательность +9
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 19
Языки: Общий, Эльфийский, Сильван

Сопротивление магии. Дриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов

Врожденное Колдовство. Врожденная способность к колдовству дриады основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 17). Она может колдовать следующие заклинания, не используя материальные компоненты:

Неограниченно: Искусство друида
3/день каждое: Рассеивание магии, Опутывание, Рост растений, Шипы
1/день каждое: Терновая стена, Цепкая лоза, Лунный луч

Говорящая с животными и растениями. Дриада может общаться с животными и растениями, как если бы они и Дриада говорили на одном языке.

Действия

Мультиатака. Дриада соверашет три атаки, используя свой виноградный посох, свой длинный лук или и то, и другое.

Виноградный Посох. Рукопашная атака оружием:: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Дробящий урон 12 (2к6 + 5). Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 17 или стать «Опутанным» виноградными лозами на 1 минуты. Существо, Опутанная таким образом, может использовать действие, чтобы совершить проверку Силы Сл 17 (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), оканчивая на себе эффект при успехе.

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дальность 150/600 футов., одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Вызов скакуна (1/День). Дриада магическим образом вызывает скакуна, который появляется в незанятом пространстве в пределах 60 футов от дриады. Скакун остается в течение 8 часов, пока он или Дриада не умрет, или пока Дриада не отпустит его Действием. Скакун использует характеристики Лося со следующими изменениями: это растение, а не зверь, его интеллект равен 6, и он понимает Сильван, но не может говорить. Находясь в пределах 1 мили от скакуна, Дриада может общаться с ним телепатически.

Подавление Магии (Перезарядка 5-6). Дриада нацеливается на один магический предмет, который она может видеть в пределах 120 футов от нее. Если магический предмет не является артефактом, то его магические свойства подавляются на 10 минут, пока Дриада не будет выведена из строя или умрет, или пока Дриада не использует Бонусное действие, чтобы окончить эффект.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved or endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Элементали

1/8 уровень

Харгра (MFF)

Маленький, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 20 (природный доспех)
Хиты: 11 (2к6 + 4)
Скорость: 5 фт., Летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	10(0)	14(+2)	5(-3)	11(0)	6(-2)

Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Навыки: Скрытность +3, Внимательность +3
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 12
Языки: Терран

Запах металла. Харга может учуять местонахождение чермета в радиусе 30 футов от себя.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: (1к4 + 1) колющего урона. и если цель носит металлическую броню или несет металлический щит, то Харгра прикрепляется к этой броне или щиту. Будучи прикреплённой, Харга не атакует. Вместо этого, в начале каждого из ходов харгры, бросьте к20. При результате 10 или выше, броня или щит получает постоянный и накопительный штраф -1 к КД, к которой он прикреплён. Броня, уменьшенная до КД 10 или щит, который падает до бонуса +0, уничтожаются.

Харга может отделиться, потратив 5 футов своего движения. Любое существо, включая то, на котором сидит Харгра , может использовать свое Действие, чтобы отсоединить харгру.

Фазирование Земли. До конца своего следующего хода Харгра может пролетать сквозь немагическую землю и камень. При этом он не разрушает материал, через который проходит. Он может прекратить свое движение в земле или камне, но если он будет в земле или камне, когда эта способность окончится, он получает 14 (4к6) урона силовым полем и немедленно перемещается в ближайшее незанятое пространство.

Реация

Оппортунистический Голод. Когда существо, которое Харга может видеть в пределах 5 футов от себя, поражает Харгру металлическим оружием, Харга может совершить атаку Укус против этого существа.

1/4 уровень

Грязевой мефит (MM)

Маленький, Элементаль, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 27 (6к6 + 6)
Скорость: 20 фт., Плавая 20 фт., Летая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	12(+1)	12(+1)	9(-1)	11(0)	7(-2)

Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Навыки: Скрытность +3
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Акван, Терран

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны липкой грязью. Все существа с размером не больше Среднего в пределах 5 фт. от него должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе станут опутанными до конца своего следующего хода.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной кучи грязи.

Действия

Кулаки. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Дробящий урон 4 (1к6+1).

Грязевое дыхание (перезарядка 6). Мефит изрыгает липкую грязь на одно существо, находящееся в пределах 5 фт. от него. Если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Дымовой мефит (ММ)

Маленький, Элементаль, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 22 (5к6 + 5)
Скорость: 30 фт., Летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	12(+1)	10(0)	10(0)	11(0)

Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление
Навыки: Скрытность +4, Внимательность +2
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 12
Языки: Игнан, Ауран

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он оставляет после себя облачко дыма, заполняющее сферу с радиусом 5 фт. и центром на его пространстве. Пространство сферы сильно заслонено. Ветер рассеивает облачко, которое в противном случае висит 1 минуту.

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать «Пляшущие огоньки», не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Рубящий урон 4 (1к4 + 2).

Пепельное дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает горячий пепел 15-фт.ым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе станут ослепленными до конца следующего хода мефита.

Паровой мефит (ММ)

Маленький, Элементаль, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 21 (6к6)
Скорость: 30 фт., Летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5(-3)	11(0)	10(0)	11(0)	10(0)	12(+1)

Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Игнан, Акван

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он взрывается облаком пара. Все существа в пределах 5 фт. от мефита должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе получат урон огнем 4 (1к8).

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать «Размытый образ», не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Рубящий урон 2 (1к4) плюс урон огнем 2 (1к4).

Паровое дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает обжигающий пар 15-фт.ым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, получая урон огнем 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

1/2 уровень

Ледяной мефит (ММ)

Маленький, Элементаль, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 21 (6к6)
Скорость: 30 фт., Летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	13(+1)	10(0)	9(-1)	11(0)	12(+1)

Иммунитет к урону: Яд, Холод
Уязвимость к урону: Огонь, Дробящий
Иммунитет к статусу: Отравление
Навыки: Скрытность +3, Внимательность +2
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 12
Языки: Ауран, Акван

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны обломками льда. Все существа в пределах 5 фт. от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 10, получая рубящий урон 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Обманчивая внешность. Пока мефит остается без движения, он неотличим от обычной глыбы льда.

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать «Туманное облако», не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Рубящий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон холодом 2 (1к4).

Ледяное дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает холодный воздух 15-фт.ым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, получая урон холодом 5 (2к4) при провале, или половину этого урона при успехе.

Магмин (ММ)

Маленький, Элементаль, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 9 (2к6 + 2)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	12(+1)	8(-1)	11(0)	10(0)

Сопротивление урону: Немагический Колющий, Рубящий и Дробящий
Иммунитет к урону: Огонь
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Игнан

Предсмертная вспышка. Когда магмин умирает, он взрывается огнем и лавой. Все существа в пределах 10 фт. от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнем 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Горючие предметы, которые никто не несет и не носит в этой области, воспламеняются.

Свечение от горения. Магмин может бонусным действием вспыхнуть или погасить пламя на себе. Пока магмин горит, он испускает яркий свет в радиусе 10 фт. и тусклый свет в пределах еще 10 фт.

Действия

Касание. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Урон огнем 7 (2к6). Если цель — существо или горючий предмет, она воспламеняется. Пока какое-нибудь существо не потушит огонь действием, цель получает урон огнем 3 (1к6) в конце каждого своего хода.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Магмовый мефит (ММ)

Маленький, Элементаль, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 22 (5к6 + 5)
Скорость: 30 фт., Летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	12(+1)	12(+1)	7(-2)	10(0)	10(0)

Иммунитет к урону: Огонь, Яд
Уязвимость к урону: Холод
Иммунитет к статусу: Отравление
Навыки: Скрытность +3
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Терран, Игнан

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны потоками лавы. Все существа в пределах 5 фт. от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнем 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Обманчивая внешность. Пока мефит остается без движения, он неотличим от обычного наплыва магмы.

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать «Раскаленный металл» (Сл спасброска от заклинания 10), не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Рубящий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнем 2 (1к4).

Огненное дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает пламя 15-фт.ым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнем 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Пылевой мефит (ММ)

Крохотный, Элементаль, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 17 (5к6)
Скорость: 30 фт., Летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5(-3)	14(+2)	10(0)	9(-1)	11(0)	10(0)

Иммунитет к урону: Яд
Уязвимость к урону: Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление
Навыки: Скрытность +4, Внимательность +2
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 12
Языки: Терран, Ауран

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны пылью. Все существа в пределах 5 фт. от него должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут ослепленными на 1 минуту. Ослепленное существо может повторять спасбросок в каждом своем ходу, оканчивая эффект на себе при успехе.

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать «Усыпление», не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Рубящий урон 4 (1к4 + 2).

Ослепляющее дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает ослепляющую пыль 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе станут ослепленными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

1 уровень

Гальваническая аномалия (GGR)

Средний, Элементаль, Хаотично-Нейтральный

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 22 (3к8 + 9)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	10(0)	17(+3)	3(-4)	10(0)	5(-3)

Сопротивление урону: Электричество, Холод, Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Истощение, Захват, Паралич, Окаменение, Отравление , Сбивание с ног, Опутанность, Бессознательность
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10

Посмертный Взрыв. Когда гальваническая аномалия умирает, она разрывается во всплеске льда и молнии. Каждое существо в пределах 10 футов от взрывающейся гальваники должно совершить спасбросок Ловкости 13, получив 7 (2к6) урона от молнии при провале или вдвое меньше урона при успехе.

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 5 (1к6 + 2) плюс урон молнией 5 (2к4). Если целью является существо,оно должно преуспеть в спасброске Телосложения 13 или потерять способность использовать реакции до начала следующего хода аномалии.

Огненная змея (MM)

Средний, Элементаль, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 22 (5к8)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	14(+2)	11(0)	7(-2)	10(0)	8(-1)

Сопротивление урону: Немагический Колющий, Рубящий и Дробящий
Иммунитет к урону: Огонь
Уязвимость к урону: Холод
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Игнан

Языки - понимает Игнан, но не говорит.

Раскаленное тело. Существо, касающееся змеи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 фт. от нее, получает урон огнем 3 (1к6).

Действия

Мультиатака. Змея совершает две атаки: одну укусом, и одну хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнем 3 (1к6).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнем 3 (1к6).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

2 уровень

Горгулья (ММ)

Средний, Элементаль, Хаотично-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 52 (7к8 + 21)
Скорость: 30 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	11(0)	16(+3)	6(-2)	11(0)	7(-2)

Сопротивление урону: Немагический Колющий, Рубящий и Дробящий
Иммунитет к урону: Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление, Истощение Окаменение
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Терран

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону, а так же от немагического оружия, не изготовленного из адамантия.

Обманчивая внешность. Пока горгулья остаётся без движения, она неотличима от неживой статуи.

Действия

Мультиатака. Горгулья совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 5 (1к6 + 2).

3 уровень

Водная аномалия (ММ)

Большой, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 58 (9к10 + 9)
Скорость: 0 фт., Плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	16(+3)	13(+1)	11(0)	10(0)	10(0)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Огонь
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Сбивание с ног, Паралич, Отравление, Опутанность, Истощение, Захват, Бессознательность
Чувства: Слепое зрение 30 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Акван

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Языки - понимает Акван, но не говорит.

Невидимость в воде. Водная аномалия невидима, если полностью погружена в воду.

Привязка к воде. Водная аномалия умирает, если покидает воду, к которой привязана, или если эта вода уничтожается.

Действия

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: Дробящий урон 13 (3к6 + 3). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и подтягивается на 5 фт. к водной аномалии. Пока цель схвачена, она опутана, водная аномалия пытается ее утопить, и аномалия не может сжимать другую цель.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Цеповая улитка (VGM)

Большой, Элементаль, Без мировоззрения

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 52 (5к10 + 25)
Скорость: 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	5(-3)	20(+5)	3(-4)	10(0)	5(-3)

Иммунитет к урону: Огонь, Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10 , Чувство вибрации 60 фт.

Антимагическая Раковина. Улитка имеет преимущество на спасброски от заклинаний и любое существо, делающее атаку заклинанием по улитке получает помеху на бросок на попадание. Если улитка успешно делает спасбросок от заклинания или атака заклинанием промахивается по ней, то может возникнуть дополнительный эффект, определяемый броском кубика:

1–2. Если заклинание воздействует на область или имеет несколько целей, то оно проваливается и не имеет эффекта. Если заклинание имеет целью только улитку, то оно не имеет эффекта на улитку и отбрасывается назад в заклинателя, используя уровень ячейки, Сл спасброска, бонус к попаданию и колдовскую способность заклинателя.

3–4. Никакого дополнительного эффекта.

5–6. Раковина улитки преобразует часть энергии заклинания во взрыв разрушающей силы. Каждое существо не далее 30 фт. от улитки должно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 и получить по 1к6 урона силой за каждый уровень заклинания при провале или половину этого урона при успехе.

Цепные Щупальца. Цеповая улитка имеет пять цепных щупалец. Если улитка получает 10 или более урона в один ход, то одно из ее щупалец погибает. Даже если останется только одно щупальце, то улитка восстановит все погибшие за 1к4 дней. Если все щупальца умрут, то улитка втягивается в раковину, получает полное укрытие и начинает вопить, этот звук слышно в радиусе 600 фт., остановится она только когда умрет через 5к6 минут. Магия лечения, которая восстанавливает части тела, такая как заклинание регенерация, может остановить процесс умирания.

Действия

Мультиатака. Цеповая улитка делает столько атак Цепными Щупальцами, сколько у нее их осталось, всеми по одной цели.

Цепное Щупальце. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+ 3) дробящего урона.

Сверкающая Раковина (Перезаряжается после Короткого или Долгого Отдыха). Раковина улитки испускает ослепительный, цветной свет до конца следующего хода улитки. В это время раковина испускает яркий свет в радиусе 30 фт., и существа, которые могут видеть улитку, получают помеху на броски на попадание по ней. Кроме того, любое существо в ярком свете и могущее видеть улитку, должно пройти спасбросок Мудрости Сл 15 в момент активации способности или стать ошеломленным до окончания эффекта.

Защита в Раковине. Цеповая улитка отступает в свою раковину и получает бонус +4 к КД до того, как снова появится. Она может появиться из раковины бонусным действием в свой ход.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

4 уровень

Кипящая аномалия (GGR)

Средний, Элементаль, Хаотично-Нейтральный

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 45 (7к8 + 14)
Скорость: 40 фт., Плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	16(+3)	15(+2)	5(-3)	10(0)	7(-2)

Сопротивление урону: Огонь, Холод, Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Истощение, Захват, Паралич, Окаменение, Отравление , Сбивание с ног, Опутанность, Бессознательность
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Драконий

Питаясь огнем. Если аномалия получает урон огнем от заклинания или другого магического эффекта, её размер увеличивается на одну категорию. Если для аномалии не хватает места, чтобы увеличить размер, она достигает максимально возможного размера в доступном пространстве.

В то время как аномалия увеличивается до Большого или крупее, она совершает проверки Силы и спасброски Силы с преимуществом. Если аномалия начинает свой ход будучи Огромных размеров, то она высвобождает энергию взрывом. Каждое существо в радиусе 30 футов от аномалии должно совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получив 28 (8к6) урона от огня при неудаче или половину при успехе. Взрыв поджигает легковоспламеняющиеся предметы в зоне, которые никто не несёт и не переносит. Затем размер аномалии становится Средним.

Форма огня и воды. Аномалия может двигаться через пространство шириной всего в 1 дюйм, не протискиваясь. Кроме того, аномалия может войти в пространство враждебного существа и остановиться там. В первый раз, когда аномалия входит в пространство другого существа в свой ход, это существо получает 5 (1к10) урона огнём и загорается; пока кто-то не погасит огонь Действием, горящее существо получает 5 (1к10) урона от огня в начале каждого своего хода.

Горячее тело. Существо, которое касается аномалии или поражает его атакой ближнего боя, находясь в пределах 5 футов от него, получает 5 (1к10) урона огнем.

Освещение. Аномалия излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет еще на 30 футов

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон огнём 7 (2к6). Если аномалия Большая или крупнее, то Дробящий урон 11 (2к8 + 3) плюс урон огнём 14 (4к6).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Уровень 5

Водяной элементаль (ММ)

Большой, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 114 (12к10 + 48)
Скорость: 30 фт., Плавая 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	18(+4)	5(-3)	10(0)	8(-1)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Кислота
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Сбивание с ног, Захват, Паралич, Отравление, Опутанность, Истощение, Окаменение, Бессознательность
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Акван

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Водяное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Замерзание. Если элементаль получает урон холодом, он частично замерзает; его скорость уменьшается на 20 фт. до конца его следующего хода.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Захлёст (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 15. При провале цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Если размер цели не больше Большого, она также становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана и не может дышать, если только не может дышать под водой. Если спасбросок был успешным, цель выталкивается из пространства элементаля.

Элементаль может одновременно держать в захвате одно существо Большого размера или до двух существ Среднего размера. В начале каждого хода элементаля каждая схваченная им цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Существо, находящееся в пределах 5 фт. от элементаля, может вытянуть существо или предмет, если совершит действием проверку Силы со Сл 14 и преуспеет.

Воздушный элементаль (ММ)

Большой, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 90 (12к10 + 24)
Скорость: 0 фт., Летая 90 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	20(+5)	14(+2)	6(-2)	10(0)	6(-2)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Электричество, Звук
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Бессознательность, Сбивание с ног, Паралич, Опутанность, Окаменение, Истощение, Захват, Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Ауран

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 14 (2к8 + 5).

Вихрь (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 13. При провале цель получает дробящий урон 15 (3к8 + 2) и отбрасывается на расстояние до 20 фт. от элементаля в случайном направлении, после чего сбивается с ног. Если отброшенная цель ударяется о предмет, такой как стена или пол, цель получает дробящий урон 3 (1к6) за каждые 10 фт. перемещения. Если цель отброшена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног.

Если исходный спасбросок был успешным, цель получает половину дробящего урона, не отбрасывается и не сбивается с ног.

Земляной элементаль (ММ)

Большой, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 17 (природный доспех)
Хиты: 126 (12к10 + 60)
Скорость: 30 фт., Копая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	8(-1)	20(+5)	5(-3)	10(0)	5(-3)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий
Иммунитет к урону: Яд
Уязвимость к урону: Звук
Иммунитет к статусу: Паралич, Окаменение, Истощение, Бессознательность, Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10, Чувство вибрации 60 фт.
Языки: Терран

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Скольжение сквозь землю. Элементаль может перемещаться, копая, сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом элементаль не беспокоит материал, через который перемещается.

Осадное чудовище. Элементаль причиняет двойной урон предметам и строениям.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 14 (2к8 + 5).

Зорн (ММ)

Средний, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 19 (природный доспех)
Хиты: 73 (7к8 + 42)
Скорость: 20 фт., Копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	10(0)	22(+6)	11(0)	10(0)	11(0)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий
Навыки: Скрытность +3, Внимательность +6
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10, Чувство вибрации 60 фт.
Языки: Терран

Сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия и оружия, изготовленного не из адамантия.

Скольжение сквозь землю. Зорн может перемещаться, копая, сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом зорн не беспокоит материал, через который перемещается.

Каменный камуфляж. Зорн совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Нюх на сокровища. Зорн может определять по запаху местонахождение драгоценных металлов и камней, таких как монеты и ограненные драгоценные камни, в пределах 60 фт. от себя.

Действия

Мультиатака. Зорн совершает три атаки когтем и одну атаку укусом.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 13 (3к6 + 3).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Огненный элементаль (ММ)

Большой, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 102 (12к10 + 36)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(0)	17(+3)	13(+1)	6(-2)	10(0)	7(-2)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Сбивание с ног, Захват, Паралич, Отравление, Опутанность, Истощение, Окаменение, Бессознательность
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Игнан

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Огненное тело. Элементаль может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания. Существо, касающееся элементаля или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 фт. от него, получает урон огнём 5 (1к10). Кроме того, элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Когда он впервые за ход входит в пространство существа, это существо получает урон огнём 5 (1к10) и загорается; пока кто-нибудь не потушит огонь действием, это существо получает урон огнём 5 (1к10) в начале каждого своего хода.

Свечение. Элементаль испускает яркий свет в радиусе 30 фт. и тусклый свет в пределах ещё 30 фт.

Восприимчивость к воде. За каждые 5 фт. перемещения в воде, или за каждый вылитый на него галлон воды, элементаль получает урон холодом 1.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает две атаки касанием.

Касание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Урон огнём 10 (2к6 + 3). Если цель — существо или горючий предмет, она вспыхивает. Пока какое-нибудь существо не потушит огонь действием, цель получает урон огнём 5 (1к10) в начале каждого своего хода.

Саламандра (ММ)

Большой, Элементаль, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 90 (12к10 + 24)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	15(+2)	11(0)	10(0)	12(+1)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий
Иммунитет к урону: Огонь
Уязвимость к урону: Холод
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Игнан

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Раскаленное тело. Существо, касающееся саламандры или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 фт. от нее, получает урон огнем 7 (2к6).

Раскаленное оружие. Все металлическое рукопашное оружие, используемое саламандрой, причиняет дополнительный урон огнем 3 (1к6) при попадании (уже учтено в атаках).

Действия

Мультиатака. Саламандра совершает две атаки: одну копьем, и одну хвостом.

Копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20 фт./60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 11 (2к6 + 4), или колющий урон 13 (2к8 + 4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки, плюс урон огнем 3 (1к6).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 11 (2к6 + 4) плюс урон огнем 7 (2к6), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана, саламандра может автоматически попадать по ней хвостом, и не может совершать атаки хвостом по другим целям.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

6 уровень

Галеб дур (ММ)

Средний, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 85 (9к8 + 45)
Скорость: 15 фт. (30 фт. когда катится, 60 фт. когда катится по склону)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+5)	14(+2)	20(+5)	11(0)	12(+1)	11(0)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Паралич, Отравление, Окаменение, Истощение
Чувства: Темное зрение 60 фт., Чувство вибрации 60 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Терран

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Обманчивая внешность. Пока галеб дур остаётся без движения, он неотличим от обычного валуна.

Катящаяся атака в броске. Если галеб дур прокатится как минимум 20 фт. по направлению к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой размашистым ударом, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 16, иначе будет сбита с ног.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 12 (2к6+5).

Оживление валунов (1/день). Галеб дур магическим образом оживляет до двух валунов, которые видит в пределах 60 фт. от себя. Валун обладает статистикой галеб дура, за исключением того, что у него Интеллект 1 и Харизма 1, его нельзя очаровать и испугать, и у него нет этого варианта действия. Валун остаётся живым, пока галеб дур сохраняет концентрацию, вплоть до 1 минуты (как при концентрации на заклинании).

Невидимый охотник (ММ)

Средний, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 104 (16к8 + 32)
Скорость: 50 фт., Летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	19(+4)	24(+2)	10(0)	15(+1)	11(0)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Сбивание с ног, Захват, Паралич, Отравление, Опутанность, Окаменение, Истощение, Бессознательность
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 18
Языки: Общий, Ауран

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Языки - понимает Общий, но не говорит на нем

Невидимость. Охотник невидим.

Безупречный следопыт. Призыватель назначает охотнику добычу. Охотник знает, в каком направлении находится добыча и расстояние до нее, если они находятся на одном плане существования. Охотник также знает местонахождение того, кто его призвал.

Действия

Мультиатака. Охотник совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 10 (2к6 + 3).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the material used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Уровень 7

Водный элементальный мирмидон (MTF)

Средний, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 18 (латы)
Хиты: 127 (17к8 + 51)
Скорость: 40 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	15(+2)	8(-1)	10(0)	10(0)

Сопротивление урону: Кислота; Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Паралич, Окаменение, Отравление, Сбивание с ног
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Акван и один язык по выбору его создателя

Магическое оружие. Атаки оружием мирмидона являются магическими.

Действия

Мультиатака. Мирмидон совершает три атаки трезубцем.

Трезубец. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона, или 8 (1к8 + 4) колющего урона, если используется двумя руками.

Замораживающие удары (перезарядка 6). Мирмидон использует Мультиатаку. Каждая успешная атака наносит 5 (1к10) урона холодом. Скорость цели, поражённой таким образом, уменьшается на 10 фт. до конца следующего хода мирмидона.

Воздушный элементальный мирмидон (MTF)

Средний, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 18 (латы)
Хиты: 117 (18к8 + 36)
Скорость: 30 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	14(+2)	9(-1)	10(0)	10(0)

Сопротивление урону: Электричество, Звук; Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Паралич, Окаменение, Отравление, Сбивание с ног
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Ауран и один язык по выбору его создателя

Магическое оружие. Атаки оружием мирмидона являются магическими.

Действия

Мультиатака. Мирмидон совершает три атаки цепом.

Цеп. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) дробящего урона.

Удар молнии (перезарядка 6). Мирмидон совершает одну атаку Цепом. В случае попадания цель получает дополнительно 18 (4к8) урона электричеством и должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13. В случае провала цель становится Ошеломлённой до конца следующего хода мирмидона.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Земляной элементальный мирмидон (MTF)

Средний, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 18 (латы)
Хиты: 127 (17к8 + 51)
Скорость: 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	10(0)	17(+3)	8(-1)	10(0)	10(0)

Сопротивление урону: Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Паралич, Окаменение, Отравление, Сбивание с ног
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Терран и один язык по выбору его создателя

Магическое оружие. Атаки оружием мирмидона являются магическими.

Действия

Мультиатака. Мирмидон совершает две атаки кувалдой.

Кувалда. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) дробящего урона.

Громовой удар (перезарядка 6). Мирмидон совершает одну атаку Кувалдой. В случае попадания цель получает дополнительно 16 (3к10) урона электричеством и должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14. В случае провала цель сбивается с ног.

Огненный элементальный мирмидон (MTF)

Средний, Элементаль, Нейтральный

Класс доспеха: 18 (латы)
Хиты: 123 (19к8 + 38)
Скорость: 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	18(+4)	15(+2)	9(-1)	10(0)	10(0)

Сопротивление урону: Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Паралич, Окаменение, Отравление, Сбивание с ног
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Игнан и один язык по выбору его создателя

Магическое оружие. Атаки оружием мирмидона являются магическими.

Действия

Мультиатака. Мирмидон совершает три атаки скимитаром.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Воспламеняющий удар (перезарядка 6). Мирмидон использует Мультиатаку. Каждая успешная атака причиняет дополни- тельные 5 (1к10) огненного урона.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Уровень 9

Морозная саламандра (MTF)

Огромный, Элементаль, Без мировоззрения

Класс доспеха: 17 (природный доспех)
Хиты: 168 (16к12 + 64)
Скорость: 60 фт., Лазая 40 фт., Копая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	12(+1)	18(+4)	7(-2)	11(0)	7(-2)

Иммунитет к урону: Холод
Уязвимость к урону: Огонь
Навыки: Внимательность +4
Чувства: Темное зрение 60 фт., Чувство вибрации 60 фт., Пассивная внимательность 14
Языки: Первичный

Полыхающая ярость. Когда саламандра получает огненный урона, её Замораживающее дыхание автоматически перезаряжается.

а

Действия

Мультиатака. Саламандра совершает пять атак: четыре когтями и одну укусом.

Когти. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к6 + 5) колющего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 9 (1к8+5) колющего урона и 5 (1к10) урона холодом.

Замораживающее дыхание (перезарядка 6). Саламандра выдыхает ледяной ветер конусом в 60 фт. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок телосложения Сл 17, получая 44 (8к10) урона холодом при провали и половину этого урона в случае успеха.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

2 уровень

Пегас (ММ)

Большой, Небожитель, Хаотично-Добрый

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 59 (7к10 + 21)
Скорость: 60 фт., Летая 90 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	10(0)	15(+2)	13(+1)

Спасброски: ЛОВ +4, МДР +4, ХАР +3
Навыки: Внимательность +6
Языки: Эльфийский, Сильван, Общий, Небесный

Языки - понимает Небесный, Общий, Сильван и Эльфийский, но не говорит.

Действия

Копыта. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 11 (2к6 + 4)

4 уровень

Коатль (ММ)

Большой, Небожитель, Хаотично-Добрый

Класс доспеха: 19 (природный доспех)
Хиты: 97 (13к8 + 39)
Скорость: 30 фт., Летая 90 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	20(+5)	17(+3)	18(+4)	20(+5)	18(+4)

Сопротивление урону: Излучение
Иммунитет к урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Психическая энергия
Спасброски: ТЕЛ +5, МДР +7, ХАР +6
Чувства: Истинное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 15
Языки: Телепатия, Все

Иммунитет к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Телепатия. 120 фт.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой коатля является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Он может накладывать следующие заклинания, нуждаясь только в вербальных компонентах:

Неограниченно: обнаружение добра и зла, обнаружение магии, обнаружение мыслей

3/день каждое: благословение, защита от яда, лечение ран, малое восстановление, сотворение пищи и воды, убежище, щит

1/день каждое: вещий сон, высшее восстановление, наблюдение

Магическое оружие. *Атаки оружием коатля являются магическими.*

Защищенное сознание. Коатль обладает иммунитетом к удаленному наблюдению, а также ко всем эффектам, чувствующим его эмоции, читающим его мысли и обнаруживающим его местонахождение.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 8 (1к6 + 5), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 24 часа. Пока цель отравлена, она лишена сознания. Другое существо может действием привести цель в чувство.

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо с размером не больше Среднего. Попадание: Дробящий урон 10 (2к6 + 3), и цель становится схваченной (Сл высвобождения равна 15). Пока цель схвачена, она опутана, а коатль не может сжимать другую цель.

Смена формы. Коатль магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принимает свой истинный облик. Он принимает свой истинный облик, если умирает. Все снаряжение, которое он несет или носит, сливается с новым обликом или используется им (на выбор коатля).

В новом облике коатль сохраняет свою игровую статистику и способность говорить, но КД, режимы перемещения, Сила, Ловкость и остальные действия заменяются теми, что есть у нового облика, и он получает все элементы статистики и умения (кроме классовых умений, легендарных действий и действий логова), которые есть у нового облика, но отсутствуют у него. Если у нового облика есть атака укусом, коатль может использовать в этом облике свой укус.

Крылатый бык (МОТ)

Большой, Небожитель, Без мировоззрения

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 95 (10к10 + 40)
Скорость: 60 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	14(+2)	18(+4)	6(-2)	10(0)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 10
Языки: понимает Небесный, но не говорит.

Атака в броске. Если бык переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней Боданием, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 19 (3к12).

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 18 (2к12 + 5).

Крылатый лев (МОТ)

Большой, Небожитель, Без мировоззрения

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 114 (12к10 + 48)
Скорость: 60 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	16(+3)	18(+4)	6(-2)	14(+2)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 12
Языки: понимает Небесный, но не говорит.

Наскок. Если лев переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой когтем, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, лев может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 16 (2к10 + 5).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 14 (2к8 + 5) .

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

5 уровень

Боевой ангел (GGR)

Средний, Небожитель, Законно- Добрый

Класс доспеха: 18 (латный доспех)
Хиты: 66 (12к8 + 12)
Скорость: 30 фт., Летая 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	13(+1)	11(0)	17(+3)	18(+4)

Спасброски: МДР +6, ХАР+ 7
Сопротивление урону: Излучение, Огонь
Иммунитет к статусу: Очарование, Испуг, Истощение
Навыки: Анализ +3, Внимательность +6
Чувства: Темное зрение 120 фт., Истиное зрение 120., Пассивная внимательность 16
Языки: Все

Пролет. Ангел не провоцирует атаку, когда он вылетает из зоны досягаемости врага.

Сопротивление магии. Ангел совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов

Действия

Мультиатака. Ангел совершает две атаки ближнего боя. Он также может использовать Боевое воодушевление.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящего урона, или 8 (1к10 + 3) рубящегог урона если держит меч двумя руками, плюс 18 (4к8) урона излучением. Если цель находится в пределах 5 футов от любого из союзников ангела, она получает дополнительные 2 (1к4) урона излучением.

Боевое воодушевление. Ангел выбирает до трех существ, которых он может видеть в радиусе 30 футов от себя. До конца следующего хода Ангела каждая цель может добавить к4 к своим спасброскам и броскам атаки.

Единорог (MM)

Большой, Небожитель, Законно-Добрый

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 67 (9к10 + 18)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	15(+2)	11(0)	17(+3)	16(+3)

Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Паралич, Очарование, Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13
Языки: Телепатия, Эльфийский, Сильван, Небесный

Телепатия 60 фт.

Атака в броске. Если единорог переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой рогом, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой единорога является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Единорог может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: бесследное передвижение, искусство друидов, обнаружение добра и зла

1/день каждое: опутывание, рассеивание добра и зла, умиротворение

Сопротивление магии. Единорог совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием единорога являются магическими.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Действия

Мультиатака. Единорог совершает две атаки: одну копытами, и одну рогом.

Копыта. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 11 (2к6+4).

Рог. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к8+4).

Целебное касание (3/день). Единорог касается другого существа своим рогом. Цель магическим образом восстанавливает 11 (2к8+2) хитов. Кроме того, это касание лечит все болезни и нейтрализует все яды, действующие на цель.

Телепортация (1/день). Единорог магическим образом телепортирует себя и до трёх согласных существ, которых он видит в пределах 5 фт. от себя, вместе со всем несомым и носимым ими снаряжением, в место, известное единорогу, находящееся в пределах 1 мили.

Легендарные действия

Единорог может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Единорог восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Копыта. Единорог совершает одну атаку копытами.

Мерцающий щит (стоит 2 действия). Единорог создает мерцающее магическое поле вокруг себя или другого существа, видимого в пределах 60 фт. Цель получает до конца следующего хода единорога бонус +2 к КД.

Самолечение (стоит 3 действия). Единорог магическим образом восстанавливает 11 (2к8 + 2) хитов.

Крылатые Фелидары

Некоторые фелидары могут похвастаться огромными пернатыми крыльями. Крылатый фелидар использует те же характеристики, что и обычный фелидар, но с добавлением скорости полета 40 футов.

Фелидар (GGR)

Большой, Небожитель, Законно- Нейтральный

Класс доспеха: 17 (природный доспех)
Хиты: 93 (11к10 + 33)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	16(+3)	17(+3)	10(0)	17(+3)	14(+2)

Спасброски: МДР +6, ХАР+ 5, ЛОВ +6
Навыки: Анализ +6, Внимательность +6
Чувства: Истиное зрение 120., Пассивная внимательность 16
Языки: Понимает Небесный и Общий, но не говорит

Острый слух и тонкий нюх. Фелидар совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или нюх.

Связывание. Фелидар может создать магические узы с одним существом, которое он может видеть, после того, как проведет минимум 1 час, наблюдая за этим существом и находясь в пределах 30 футов от него. Связь длится до тех пор, пока фелидар не создаст другие узы с другим существом или пока связанное существо не умрет. Будучи связанными, фелидар и связанное существо могут телепатически общаться друг с другом на расстоянии до 100 футов.Фелидар может чувствовать направление и расстояние до связанного существа, если они находятся на одном плане существования. Действием, фелидар или связанное с ним существо могут начать смотреть глазами и слушать ушами другого, на это время, то ко делает это теряет свое собственное зрение и слух. Этот эффект сохраняется до начала его следующего хода.

Наскок. Если лев переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой когтем, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, лев может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Мультиатака. Фелидар совершает две атаки: одну укусом, а вторую когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 17 (3к8 + 4).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 14 (3к6 + 4).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Демоны (исчадия)

1/8 уровень

Мэйн (ММ)

Маленький, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 9 (природный доспех)
Хиты: 9 (2к6 + 2)
Скорость: 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(0)	9(-1)	10(0)	3(-4)	8(-1)	4(-3)

Сопротивление урону: Электричество, Холод, Огонь
Иммунитет к урону: Яды
Иммунитет к статусу: Очарование, Испуг, Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 9
Языки: Бездны

Языки понимает язык Бездны, но не говорит.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 5 (2к4).

1/4 уровень

Дретч (ММ)

Маленький, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 18 (4к6 + 4)
Скорость: 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(0)	11(0)	12(+1)	5(-3)	8(-1)	3(-4)

Сопротивление урону: Электричество, Холод, Огонь
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 9
Языки: Телепатия, Бездны

Телепатия 60 фт. (работает только с существами, понимающими язык Бездны).

Действия

Мультиатака. Дретч совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к6).

Когти. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 5 (2к4).

Зловонное облако (1/день). От дретча исходит облако отвратительного зеленого газа с радиусом 10 фт. Этот газ огибает углы, и его пространство является слабо заслоненной местностью. Облако существует 1 минуту, или пока сильный ветер его не развеет. Все существа, начинающие ход в этой области, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. Будучи отравленной таким образом, цель может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое, и не может совершать реакции.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Тварь Бездны (MTF)

Средний, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 18 (4к8)
Скорость: 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	12(+1)	11(0)	5(-3)	8(-1)	5(-3)

Сопротивление урону: Электричество, Холод, Огонь
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Очарование, Испуг, Отравление
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 9
Языки: понимает Бездны, но не говорит на нём

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к8 + 1) рубящего урона.

1/2 уровень

Хохотун (GGR)

Маленький, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 10 (3к6)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	16(+3)	11(0)	11(0)	7(-2)	12(+1)

Сопротивление урону: Электричество, Холод, Огонь, Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак
Навыки: Обман +3, Выступление +4
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Бездны, Общий

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой кеклера является Харизма (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию заклинанием). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: Огненный снаряд

1/день: Жуткий смех Таши

Предсмертный Смех. Когда хохотун умирает, он издает предсмертный смех, который оставляет раны в умах других близстоящих существ. Каждое существо в радиусе 10 футов от хохотуна должно преуспеть в Спасброске Мудрости 11 или получить 2 (1к4) психического урона.

Подражание. Хохотун может подражать простым звукам, которые когда-либо слышал. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это имитация, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 11.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3).

Шипастая Цепь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к6 + 3).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

1 уровень

Квазит (ММ)

Крохотный, Исчадие (демон, перевертыш), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 7 (3к4)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5(-3)	17(+3)	10(0)	7(-2)	10(0)	10(0)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Электричество, Холод, Огонь
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Общий, Бездны

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону и немагическим атакам.

Перевертыш. Квазит может действием принять звериный облик, напоминающий летучую мышь (скорость 10 фт. летая 40 фт.), многоножку (40 фт., лазая 40 фт.), или жабу (40 фт., плавая 40 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми, исключая указанные изменения скорости. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Сопротивление магии. Квазит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Когти (в зверином облике Укус). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе получит урон ядом 5 (2к4) и станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Испуг (1/день). Одно существо на выбор квазита в пределах 20 фт. от него должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если квазит находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе.

Невидимость. Квазит магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не использует Испуг, или пока не окончится его концентрация (как при концентрации на заклинании). Все снаряжение, которое квазит несет или носит, становится невидимым вместе с ним.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Утробный демон (VGM)

Средний, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 33 (6к8 + 6)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	8(-1)	13(+1)	5(-3)	8(-1)	5(-3)

Сопротивление урону: Огонь, Холод, Электричество
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление, Очарование, Испуг
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 9
Языки: Бездны

Языки. Понимает язык Бездны но не может говорить.

Буйство. Снижая хиты существа до 0 рукопашной атакой в свой ход, утробный демон может использовать бонусное действие, чтобы переместиться на половину своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 11 (2к8 + 2).

2 уровень

Руттеркин (MTF)

Средний, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 37 (5к8 + 15)
Скорость: 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	15(+2)	17(+3)	5(-3)	12(+1)	6(-2)

Сопротивление урону: Электричество, Холод, Огонь
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Очарование, Испуг, Отравление
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: понимает Бездны, но не говорит на нём

Искажённый ужас. Если существо, отличное от демона, начинает ход в пределах 30 фт. от трёх или более руттеркинов, оно должно пройти спасбросок Мудрости Сл 11. Если существо находится в пределах 30 фт. от шести и более руттеркинов, то этот спасбросок совершается с помехой. В случае успеха существо становится невосприимчивым к этому навыку руттеркинов на следующие 24 часа. В случае провала существо становится Испуганным руттеркинами на 1 минуту. Испуганное таким образом существо становится Опутанным. В конце каждого своего хода Испуганное существо может повторять спасбросок, завершая эффект в случае успеха.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягае- мость 5 фт., одна цель. Попадание: 12 (3к6 + 2) колющего урона.
Если цель – существо, то оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 от болезни, или стать отравленной. В конце каждого продолжительного отдыха оно может повторять спасбросок, заканчивая эффект Отравления в случае успеха. Если хиты цели опускаются до 0, пока она находится под действием болезни, она умирает и немедленно превращается в живую Тварь Бездны. Такое изменение тела может быть отменено лишь заклинанием «Исполнение желаний».

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

3 уровень

Булезау (MTF)

Средний, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 52 (7к8 + 21)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	17(+3)	8(-1)	9(-1)	6(-2)

Сопротивление урону: Огонь, Холод, Электричество
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление, Очарование, Испуг
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 9
Языки: Бездны, Телепатия 60 фт

Гнилостное присутствие. Когда любое отличное от демона существо начинает ход в пределах 30 фт от одного или не- скольких булезау, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или получить 1к6 урона некротической энергией плюс 1 урона некротической энергией за каждого булезау в пределах 30 фт. от него.

Прыжок с места. Булезау может прыгать в длину на 20 фт. и в высоту на 10 фт. без разбега.

Устойчивый. Булезау совершает с преимуществом спасбро- ски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

Действия

Шипастый хвост. Рукопашная атака оружием: +4 к попа- данию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к12 + 2) колющего урона. Если цель является существом, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 против болезни, или стать Отравленной до прекращения заболевания. Пока цель отравлена таким образом, она исторгает кипящий гной, кашляет мухами и сбрасывает куски кожи, а также совершает повторный спасбросок Телосложения Сл 13 каждые 24 часа. В случае успеха спасброска, болезнь завершает действие. В случае провала, максимальное значение хитов цели понижается на 4 (1к8). Цель умирает, если максимальное количество хитов опускается до 0.

4 уровень

Бабау (VGM)

Средний, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 82 (11к8 + 33)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	16(+3)	16(+3)	11(0)	12(+1)	13(+1)

Сопротивление урону: Дробящий, Рубящий, Колющий, Огонь, Холод, Электричество
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Навыки: Внимательность +5, Скрытность +5
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 15
Языки: Бездны

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Врожденное колдовство. Способность к заклинаниям бабау основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11). Бабау может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: тьма, рассеивание магии, ужас, раскаленный металл, левитация.

Действия

Мультиатака. Бабау совершает две рукопашные атаки. Он также может использовать Ослабляющий взор перед тем, как совершать эти атаки, или после них.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к8 + 4).

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6 + 4) или колющий урон 8 (1к8 +4) при совершении рукопашной атаки удерживая оружие в обеих руках.

Ослабляющий взор. Бабау избирает целью одно существо, которое он способен видеть, и которое находится на расстоянии не более 20 фт. от него. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 13. В случае провала цель в течение 1 минуты наносит лишь половину урона атаками, основанными на Силе. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая на себе действие этого эффекта.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Диббук (MTF)

Средний, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 37 (5к8 + 15)
Скорость: 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	19(+4)	16(+3)	16(+3)	15(+2)	14(+2)

Сопротивление урону: Кислота, Холод, Огонь, Электричество, Звук; Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Очарование, Истощение, Испуг, Захват, Паралич, Окаменение, Отравление, Сбивание с ног, Опутанность
Навыки: Обман +6, Восприятие +4, Запугивание +4
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 14
Языки: Бездны, Общий, Телепатия 120 фт

Бестелесное перемещение. Диббук может передвигать- ся сквозь других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает свой ход внутри объекта.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой диббука является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: переносящая дверь

3/день: ужас, воображаемая сила

Сопротивление магии. Диббук совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Осквернить труп. Диббук использует бонусное действие, когда он владеет трупом, чтобы он сделал что-то неестествен- ное вроде рвоты кровью, поворота головы на 360 градусов, или заставить четвероногое существо двигаться на двух ногах.

Каждый зверь или гуманоид, увидевший это должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, или станет Испуганным диббуком на 1 минуту. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе. Существо, успешно совершившее спасбросок, становится иммунным к эффектам этого таланта на следующие 24 часа.

Действия

Усик. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, дистанция 5 фт. одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) урона некротической энер- гией. Если цель является существом, его максимум хитов по- нижается на 3 (1к6). Понижение длится до совершения целью короткого или продолжительного отдыха. Цель погибает, если её максимальное значение хитов становится равно 0.

Одержимый труп (перезарядка 6). Диббук вселяется в неповреждённый труп в пределах 5 фт. от себя, который он может видеть. Труп должен быть Большого или меньше размера, а также являться гуманоидом или зверем. С этого момента труп становится одержимым диббуком. Он становится Нежитью, оживает, и получает временные хиты, равные максимальному значению хитов трупа при жизни.

Пока диббук вселился в труп, он сохраняет свои хиты, мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму, телепатию; имеет иммунитет к урону ядом, а также состояниям Истощения, Очарования и Испуга. В противном случае он использует статисти- ку одержимой цели, получая доступ к её знаниям и навыкам, но не к её функционалу класса, если таковой имелся.

Одержимость сохраняется, пока у трупа не кончатся временные хиты (в этот момент тело снова становится трупом), или диббук завершает одержимость Бонусным действием. Когда одержимость заканчивается, диббук появляется в незанятом пространстве в пределах 5 фт. от трупа.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Теневой демон (ММ)

Средний, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 66 (12к8 + 12)
Скорость: 30 фт., Летая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(-5)	17(+3)	12(+1)	14(+2)	13(+1)	14(+2)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Огонь, Некротическая энергия, Кислота, Звук
Иммунитет к урону: Яд, Электричество, Холод
Иммунитет к статусу: Сбивание с ног, Паралич, Отравление, Опутанность, Окаменение, Истощение, Захват
Спасброски: ЛОВ +5, ХАР +4
Навыки: Скрытность +7
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Телепатия, Бездны

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Телепатия. 120 фт.

Бестелесное перемещение. Демон может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к свету. Находясь на ярком свету, демон совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, демон может совершать действие Засада бонусным действием.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Урон психической энергией 10 (2к6 + 3) или, если демон совершал бросок атаки с преимуществом, урон психической энергией 17 (4к6 + 3).

5 уровень

Барлгура (ММ)

Большой, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 68 (8к10 + 24)
Скорость: 40 фт., Лазая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	7(-2)	14(+2)	9(-1)

Сопротивление урону: Электричество, Холод, Огонь
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: ЛОВ +5, ТЕЛ +6
Навыки: Скрытность +5, Внимательность +5
Чувства: Слепое зрение 30 фт., Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 15
Языки: Телепатия, Бездны

Телепатия. 120 фт.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой барлгуры является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13). Барлгура может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

1/день каждое: воображаемая сила, опутывание

2/день каждое: маскировка, невидимость (только на себя)

Безрассудство. В начале своего хода барлгура может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

Прыжок с разбега. Если барлгура совершает прыжок с разбега, он прыгает в длину на расстояние до 40 фт. и в высоту на расстояние до 20 фт.

Действия

Мультиатака. Барлгура совершает три атаки: одну укусом, и две кулаками.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 11 (2к6 + 4).

Кулак. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 9 (1к10 + 4).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Танарукк (VGM)

Средний, Исчадие (демон, орк), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 95 (10к8 + 50)
Скорость: 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	20(+5)	9(-1)	9(-1)	9(-1)

Сопротивление урону: Огонь, Яд
Навыки: Внимательность +2, Запугивание +2
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 12
Языки: Общий, Орочий, Бездны

Агрессия. Бонусным действием орк может переместиться на расстояние не больше своей скорости к враждебному существу, которое может видеть.

Сопротивление Магии. Танарукк имеет преимущество на спасброски против заклинаний и других магических веществ.

Действия

Мультиатака. Танарукк делает две атаки: одну укусом и одну двуручным мечом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8+4) колющего урона.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6+4) режущего урона.

Реакции

Необузданная Ярость. В ответ на попавшую по нему рукопашную атаку, танарукк может сделать одну рукопашную атаку оружием с преимуществом по атакующему.

6 уровень

Врок (MM)

Большой, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 104 (11к10 + 44)
Скорость: 40 фт., Летая 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	18(+4)	8(-1)	13(+1)	8(-1)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Электричество, Холод, Огонь
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: ЛОВ +5, МДР +4, ХАР +2
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Телепатия, Бездны

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Телепатия. 120 фт.

Сопротивление магии. Врок совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Врок совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6 + 3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 14 (2к10 + 3).

Споры (перезарядка 6). Из врока исходит облако токсичных спор с радиусом 15 фт. Споры огибают углы. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станут отравленными. Будучи отравленной таким образом, цель получает урон ядом 5 (1к10) в начале каждого своего хода. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если на цель вылить флакон святой воды, эффект на ней тоже закончится.

Ошеломляющий вопль (1/день). Врок испускает жуткий вопль. Все существа в пределах 20 фт. от него, слышащие его, и не являющиеся демонами, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станут ошеломлёнными до конца следующего хода врока.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Чазм (MM)

Большой, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 84 (13к10 + 13)
Скорость: 20 фт., Летая 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	15(+2)	12(+1)	11(0)	14(+2)	10(0)

Сопротивление урону: Электричество, Холод, Огонь
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: ЛОВ +5, МДР +5
Навыки: Внимательность +5
Чувства: Слепое зрение 10 фт., Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 15
Языки: Телепатия, Бездны

Телепатия. 120 фт.

Гул. Чазм издает ужасающий гудящий звук, к которому демоны обладают иммунитетом. Все остальные существа, начинающие ход в пределах 30 фт. от чазма, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе они потеряют сознание на 10 минут. Существо, не слышащее гул, автоматически преуспевает в спасброске. Эффект на существе оканчивается, если оно получает урон или другое существо действием обольет его святой водой. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нем окончился, оно получает иммунитет к этому гулу на следующие 24 часа.

Сопротивление магии. Чазм совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Паучье лазание. Чазм может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Хоботок. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 16 (4к6 + 2) плюс урон некротической энергией 24 (7к6), и максимум хитов цели уменьшается на количество полученного урона некротической энергией. Если этот эффект уменьшает максимум хитов существа до 0, это существо умирает. Максимум хитов снижен, пока существо не окончит продолжительный отдых, или пока существо не получит эффект заклинания, такого как высшее восстановление.

7 уровень

Арманит (MTF)

Большой, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 84 (8к10 + 40)
Скорость: 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	18(+4)	21(+5)	8(-1)	12(+1)	13(+1)

Сопротивление урону: Огонь, Холод, Электричество
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Бездны, Телепатия

Сопротивление магии. Арманит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием арманита оружием являются магическими.

Действия

Мультиатака. Арманит совершает три атаки: одну своими копытами, одну своими когтями и одну хвостом.

Копыта. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 12 (2к6 + 5) дробящего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к4 + 5) рубящего урона.

Зазубренный хвост. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 16 (2к10 + 5) рубящего урона.

Световое копьё (перезарядка 5-6). Арманит высвобождает вспышку молнии прямой линией длиной в 60 фт. и шириной 10 фт. Каждое существо, оказавшееся в этой линии, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 15, получая 27 (6к8) урон электричеством при провале, или половину этого урона при успехе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Дрэглот (VGM)

Большой, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 123 (13к10 + 52)
Скорость: 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	15(+3)	18(+4)	13(+1)	11(0)	11(0)

Сопротивление урону: Огонь, Холод, Электричество
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Навыки: Внимательность +3, Скрытность +5
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 13
Языки: Эльфийский, Бездны, Подземный

Наследие фей. Дрэглот получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплён.

Врожденное Колдовство. Способность дрэглота к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 11). Дрэглот может колдовать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: тьма.

1/день: смятение, пляшущие огоньки, огонь фей.

Действия

Мультиатака. Дрэглот делает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 16 (2к10+ 5) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 16 (2к10+ 5) режущего урона.

Маурежи (MTF)

Средний, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 88 (16к8 + 16)
Скорость: 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	17(+3)	12(+1)	11(0)	12(+1)	15(+2)

Сопротивление урону: Электричество, Холод, Огонь, Некротическая Энергия; Дробящий, Колющий, Рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Очарование, Истощение, Отравление
Навыки: Обман +5
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Телепатия 120 фт, Бездны, Эльфийский

Принятие формы. Маурежи может принимать форму любого гуманоида Среднего размера, которого он съел. Демон остаётся в этой форме на протяжении 1к6 дней, во время которых принятая форма постепенно разлагается до тех пор, пока не будет полностью сброшена. с тела демона.

Сопротивление магии. Маурежи совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Маурежи совершает две атаки: одну Укусом и одну Когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, дистанция 5 фт., одна цель. Попадание: 14 (2к10 + 3) колющего урона. Если цель гуманоид, то показатель его Харизмы уменьшается на 1к4. Понижение параметра длится до завершения гуманоидом короткого или продолжительного отдыха. Цель умирает, если значение Харизмы опускается до 0. После этого она восстаёт через 24 часа в виде упыря, если она не была воскрешена или её труп не был уничтожен.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, дистанция 5 фт., одна цель. Попадание: 12 (2к8 + 3) рубящего урона. Если целью является существо, отличное от нежити, оно должно преуспеть в спасброске телосложения Сл 12, или быть парализованным на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждо- го своего хода, завершая эффект в случае успеха.

Оживить упыря (перезарядка 5-6). Маурежи выбирает целью одного мёртвого упыря или вурдалака. Цель оживляется с полными хитами.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

8 уровень

Хезроу (MM)

Большой, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 136 (13к10 + 65)
Скорость: 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	17(+3)	20(+5)	5(-3)	12(+1)	13(+1)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Электричество, Холод, Огонь
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: СИЛ +7, ТЕЛ +8, МДР +4
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Телепатия, Великаний

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Телепатия. 120 фт.

Сопротивление магии. Хезроу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 10 фт. от хезроу, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе становятся отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к вони этого хезроу на 24 часа.

Действия

Мультиатака. Хезроу совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 15 (2к10 + 4).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 11 (2к6 + 4).

Шусува (VGM)

Большой, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 110 (13к10 + 39)
Скорость: 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	17(+3)	7(-2)	14(+2)	9(-1)

Сопротивление урону: Дробящий, Рубящий, Колющий, Огонь, Холод, Электричество
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление, Испуг, Очарование
Спасброски: ЛОВ +4, ТЕЛ +6, МДР +5
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 12
Языки: Бездны, Телепатия, Гноллий

Сопротивление к не магическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Телепатия 120 фт.

Буйство. Снижая хиты существа до 0 рукопашной атакой в свой ход, шусува может использовать бонусное действие, чтобы переместиться на половину своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Мультиатака. Шусува совершает две рукопашные атаки: одну своим укусом и одну своим хвостовым жалом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 26 (4к10 + 4) колющего урона.

Хвостовое Жало. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 15 фт., одно существо. Попадание: 13 (2к8 + 4) колющего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 14 или стать отравленной. Если цель отравлена, то она еще и парализована. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

9 уровень

Глабрезу (MM)

Большой, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 17 (природный доспех)
Хиты: 157 (15к10 + 75)
Скорость: 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	15(+2)	21(+5)	19(+4)	17(+3)	16(+3)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Электричество, Холод, Огонь
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: СИЛ +9, ТЕЛ +9, МДР +7, ХАР +7
Чувства: Истинное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 13
Языки: Телепатия, Бездны

Сопротивление к не магическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Телепатия 120 фт.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой глабрезу является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 16). Глабрезу может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: обнаружение магии, рассеивание магии, тьма

1/день каждое: полет, Слово Силы: Глухота, смятение

Сопротивление магии. Глабрезу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Глабрезу совершает четыре атаки: две клешнями, и две кулаками. В качестве альтернативы, он совершает две атаки клешнями и накладывает одно заклинание.

Клешня. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 16 (2к10 + 5). Если цель — существо с размером не больше Среднего, оно становится схваченным (Сл высвобождения равна 15). У глабрезу есть две клешни, и каждая может держать по одной цели.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 7 (2к4 + 2).

Мастер жесткостей (GGR)

Большой, Исчадие (демон), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 18 (латный доспех)
Хиты: 127 (15к10 + 45)
Скорость: 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	17(+3)	16(+3)	19(+4)	16(+3)	21(+5)

Сопротивление урону: Электричество, Холод, Огонь, Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак
Навыки: Обман +9, Запугивание +9, Выступление +9, Убеждение +9
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: ТЕЛ +7, ИНТ +8, МДР +7, ХАР +9
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 13
Языки: Телепатия 120 фт., Бездны, Общий

Аура жажды крови. Когда любое другое существо начинает свой ход в пределах 30 футов от Мастера, это существо должно преуспеть в Спасброске Мудрости 17 или немедленно совершить Действие Атака, сделав одну атаку ближнего боя против случайного существа в пределах досягаемости. Если ни одно существо не находится в пределах досягаемости, оно совершает дальнобойную атаку против случайного существа в пределах досягаемости, метая свое оружие, если это необходимо.

Поедай толпу. Всякий раз, когда существо в пределах 60 футов от Мастера умирает, он получает 15 временных хитов, а также преимущество для всех бросков атаки, проверок навыков и Спасбросков до конца своего следующего хода.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой мастера является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17). Мастер может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: Очарование личности (как закл. 3 ур.), Корона безумия

1/день каждое: Подчинение личности

Сопротивление магии. Мастер совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Действия

Мультиатака. Мастер совершает две рукопашные атаки своим копьем.

Копьё. Рукопашная атака оружием ближнего или дальнего боя: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт. или на расстоянии 20/60 , одна цель. Попадание: Колющий урон 11 (2к6 + 4) или 13 (2к8 + 4), если копьё взято в две руки. Дополнительно наносится 13 (3к8) психического урона.

Завораживающее Присутствие (Перезарядка 6). Каждое существо в пределах 120 футов от мастера должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17 или стать очарованным Мастером на 1 час. Будучи очарованным таким образом, скорость существа равна 0. Если очарованное существо получает урон, оно может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. Цель, которая преуспевает в спасброске, невосприимчива к Завораживающему присутствию всех Мастеров жестокостей на протяжении следующих 24 часов.

Дьяволы (исчадия)

0 уровень

Лемур (ММ)

Средний, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 7 (природный доспех)
Хиты: 13 (3к8)
Скорость: 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(0)	5(-3)	11(0)	1(-5)	11(0)	3(-4)

Сопротивление урону: Холод
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Очарование, Испуг, Отравление
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Инфернальный

Языки понимает Инфернальный, но не говорит.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению лемура.

Адское возрождение. Лемур, умерший в Девяти Преисподних, возвращается к жизни с полными хитами через 1к10 дней, если только не был убит существом с добрым мировоззрением и находящимся под действием заклинания благословение, и его останки не поливали святой водой.

Действия

Кулак. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к4).

This is [illegible] Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

1/2 уровень

Нупперибо (MTF)

Средний, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 11 (2к8 + 2)
Скорость: 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(0)	13(+1)	3(-4)	8(-1)	1(-5)

Сопротивление урону: Кислота, Холод; Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону: Огонь, Яд
Иммунитет к статусу: Испуг, Отравление, Ослепление, Очарование
Навыки: Восприятие +1
Чувства: Слепое зрение 10 фт. (слеп за их пределами), Пассивная внимательность 11
Языки: понимает Инфернальный, но не может говорить

Облако вредителей. Каждое существо, отличное от дьявола, начинающее ход в пределах 20 фт. от нупперибо, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 11. Если существо нахо- дится в двух и более подобных аурах, то спасбросок соверша- ется с помехой. В случае провала существо получает 2 (1к4) колющего урона.

Ведомый голодом. В Девяти Преисподнях нупперибо может чётко отслеживать любое существо, которое было поражено Облаком Вредителей, в течение 24 часов.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к атаке, дистанция 5 фт., одно существо. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

1 уровень

Бес (MM)

Крохотный, Исчадие (дьявол, перевертыш), Законно-Злой

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 10 (3к4 + 3)
Скорость: : 20 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	17(+3)	13(+1)	11(0)	12(+1)	14(+2)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Холод
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление
Навыки: Убеждение +4, Скрытность +5, Проницательность +3, Обман +4
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Общий, Инфернальный

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, сделанных не посеребренным оружием.

Перевертыш. Бес может действием принять звериный облик, напоминающий ворона (20 фт., летая 60 фт.), крысу (скорость 20 фт.) или паука (20 фт., лазая 20 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его статистика остается той же самой, исключая указанные изменения скорости. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает темному зрению беса.

Сопротивление магии. Бес совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Жало (в зверином облике Укус). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.
Невидимость. Бес магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Все снаряжение, которое бес несет или носит, становится невидимым вместе с ним.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

2 уровень

Игольчатый дьявол (Спинагон) (ММ)

Маленький, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 22 (5к6 + 5)
Скорость: 20 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(0)	15(+2)	12(+1)	11(0)	14(+2)	8(-1)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Холод
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 12
Языки: Телепатия, Инфернальный

Сопротивление к немагическому и немагическому непосеребренному дробящему, колющему и рубящему урону.

Телепатия. 120 фт.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Облёт. Дьявол не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Запас игл. У дьявола есть двенадцать игл на хвосте. Использованные иглы отрастают к моменту, когда дьявол оканчивает продолжительный отдых.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну укусом, и одну вилами, или же две атаки иглами на хвосте.

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 5 (2к4).

Вилы. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к6).

Игла на хвосте. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 20/80 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2) плюс урон огнём 3 (1к6).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

3 уровень
Бородатый дьявол (Барбазу) (ММ)

Средний, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 52 (8к8 + 16)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	15(+2)	15(+2)	9(-1)	11(0)	11(0)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Холод
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: СИЛ +5, ТЕЛ +4, МДР +2
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 10
Языки: Телепатия 120 фт, Инфернальный

Сопротивление к немагическому и немагическому непосеребренному дробящему, колющему и рубящему урону.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Уверенный. Дьявол не может быть испуган, если видит в пределах 30 фт. от себя союзное существо.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну бородой, и одну глефой.

Борода. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 6 (1к8 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Будучи отравленной таким образом, цель не может восстанавливать хиты. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Глефа. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 8 (1к10 + 3). Если цель — существо, не являющееся ни нежитью, ни конструктом, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе будет терять 5 (1к10) хитов в начале каждого своего хода из-за инфернальной раны. Каждый раз, когда демон попадает этой атакой по цели, уже имеющей эту рану, урон от раны увеличивается на 5 (1к10). Любое существо может залечить рану, если действием совершит успешную проверку Мудрости (Медицина) со Сл 12. Эта рана также закрывается, если цель получит магическое лечение.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Нергалиид (EGW)

Большой, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 42 (4к10 + 20)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	20(+5)	12(+1)	10(0)	12(+!)

Навыки: Обман +5, Скрытность +5, Восприятие +5
Сопротивление урону: Холод; Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 12
Языки: Общий, Инфернальный

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, нергалиид может совершать действие Засада бонусным действием.

Прыжок с места. Прыжок нергалиида в длину достигает 30 футов, а в высоту-20 футов, с разбегом или без него.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 13 (2к8 + 4), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или стать отравленной на 1 минуту. Отравленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе, оканчивая на себе эффект.

Хлесткий язык. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 20 футов., одна цель. Попадание: Дробящий урон 10 (1к12 + 4) .

Сифон Жизни (Перезарядка 4-6). Нергалиид магически вытягивает жизнь из гуманоида, которого он может видеть в пределах 40 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 15. Цель являющаяся «Недееспособной» автоматически проваливает спасбросок. При провале существо получает 10 (3к6) психического урона, а нергалиид получает временные хиты, равные нанесенному урону. При успешном спасброске цель получает половину урона, а нергалиид не получает временных хитов. Если этот урон убивает цель, ее тело поднимается в конце текущего хода нергалиида как Хаск зомби.

Хаск зомби (EGW)

Средний, Нежить, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 37 (5к8 + 15)
Скорость: 35 фт.
Опасность: 1 (200 опыта)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	10(0)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Спасброски: ТЕЛ +5
Иммунитет к урону: Яд
Иммунитет к статусу: Отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 8
Языки: Понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить.

Проклятие Хаска. Гуманоид, убитый атакой зомби ближнего боя, оживает как Хаск зомби в свой следующий ход.

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

Мультиатака. Зомби совершает две атаки когтями. За каждую атаку уменьшающую хиты существа до 0,то зомби может совершить дополнительную атаку когтем.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Вариант: Взрывающийся Хаск зомби

Некоторые Хаск зомби раздуваются от болезней и желчи, их безумное состояние толкает их бросаться на других живых существ, взрываться и распространять свою ужасную инфекцию. У взрывающегося Хаск зомби есть следующий дополнительный вариант действия:

Взрыв. Зомби взрывается и самоуничтожается. Каждое существо в пределах 5 футов от него должно совершить спасбросок Телосложения Сл 12, получив 14 (4к6) урона ядом при провале и вдвое меньше урона при успехе. Гуманоид, убитый этим уроном, восстает через 1 минуту как Хаск зомби.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

4 уровень

Меррегон (MTF)

Средний, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 45 (6к8 + 18)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	17(+3)	6(-2)	12(+1)	8(-1)

Сопротивление урону: Холод; Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление, Испуг
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: понимает Инфернальный, но не может говорить, Телепатия 120 фт

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению меррегона.

Сопротивление магии. Меррегон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Меррегон совершает две атаки алебардой, или если в пределах 60 фт. от меррегона есть союзное исчадие с уровнем опасности 6 и выше, то три атаки алебардой.

Алебарда. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, дистанция 10 фт., одна цель. Попадание: 9 (1к10 + 4) рубящего урона.

Тяжёлый арбалет. Дистанционная атака оружием: +4 к атаке, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к10 + 2) колющего урона.

Реакция

Верный телохранитель. Если другое исчадие в пределах 5 фт. от меррегона поражается атакой, меррегон подставляется под неё, получая урон вместо цели.

5 уровень

Шипастый дьявол (Гаматула) (MM)

Средний, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 110 (13к8 + 52)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	17(+3)	18(+4)	12(+1)	14(+2)	14(+2)

Сопротивление урону: Холод; Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: СИЛ +6, ТЕЛ +7, МДР +5, ХАР +5
Навыки: Проницательность +5, Обман +5, Внимательность +8
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 18
Языки: Инфернальный, Телепатия 120 фт

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению меррегона.

Шипастая шкура. В начале каждого своего хода шипастый дьявол причиняет колющий урон 5 (1к10) всем схватившим его существам.

Сопротивление магии. Меррегон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает три рукопашные атаки: одну хвостом, и две когтями. В качестве альтернативы, он может дважды использовать Метание пламени.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к6 + 3).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6 + 3).

Метание пламени. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 150 фт., одна цель. Попадание: Урон огнём 10 (3к6). Если цель — горючий предмет, который никто не несёт и не носит, она также загорается.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

6 уровень

Белый абишай (MTF)

Средний, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 68 (8к8 + 32)
Скорость: 30 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(0)	18(+4)	11(0)	12(+1)	13(+1)

Сопротивление урону: Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону: Яд, Огонь, Холод
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: СИЛ +6, ТЕЛ +7
Навыки: Проницательность +5, Обман +5, Внимательность +8
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Драконий, Инфернальный, Телепатия 120 фт

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению меррегона.

Магическое оружие. Атаки оружием абишая являются магическими.

Сопротивление магии. Меррегон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Безрассудство. В начале своего хода, абишай может получить преимущество ко всем своим броскам атаки рукопашным оружием в течение этого хода, однако броски атаки против него получают преимущество до начала следующего хода абишая.

Действия

Мультиатака. Абишай совершает две атаки: одну длинным мечом и одну когтями.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящего урона, или 8 (1к10 + 3) рубящего урона при ударе двумя руками.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягае- мость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) рубящего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягае- мость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) холод урон.

Реакция

Жестокое возмездие. В ответ на полученный урон, абишай совершает атаку Укус против случайного существа в пределах 5 футов от себя. Если ни одно существо в зоне этой досягаемости, абишай перемещается к противнику, которого он может видеть, на расстояние равное половине своей скорости, не вызывая при этом атак по возможности у других существ.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

7 уровень

Чёрный абишай (MTF)

Средний, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 15 (природный доспех)
Хиты: 58 (9к8+18)
Скорость: 30 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	17(+3)	14(+2)	13(+1)	16(+3)	11(0)

Сопротивление урону: Холод; Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону: Яд, Огонь, Кислота
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: ЛОВ +6, МУД +5
Навыки: Скрытность +6, Внимательность +5
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 16
Языки: Драконий, Инфернальный, Телепатия 120 фт

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению меррегона.

Магическое оружие. Атаки оружием абишая являются магическими.

Сопротивление магии. Меррегон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, абишай может совершать действие Засада бонусным действием.

Действия

Мультиатака. Абишай совершает три атаки: 2 скимитаром и одну укусом.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) колющего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10+3) колющего урона плюс 9 (2к8) урона кислотой.

Ползучая тьма (перезарядка 6). Абишай бросает тьму в точке в пределах 120 футов от неё, не требуя никаких компонентов. Мудрость – это способность для накладывания этого заклинания. Пока заклинание сохраняется, абишай может бонусным действием переместить область тьмы до 60 футов.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

8 уровень

Дьявол цепей (Китон) (ММ)

Средний, Исчадие (дьявол), Хаотично-Злой

Класс доспеха: 16 (природный доспех)
Хиты: 85 (10к8 + 40)
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	18(+4)	11(0)	12(+1)	14(+2)

Сопротивление урону: Холод; Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: ТЕЛ +7, МДР +4, ХАР +5
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 11
Языки: Инфернальный, Телепатия 120 фт

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению меррегона.

Сопротивление магии. Меррегон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки цепями.

Цепь. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 11 (2к6 + 4). Цель становится схваченной (Сл высвобождения 14), если нет другого существа, схваченного этим дьяволом. Пока цель схвачена, она опутана и получает колющий урон 7 (2к6) в начале каждого своего хода.

Оживление цепей (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). До четырёх цепей, видимых дьяволом в пределах 60 фт. от себя, магическим образом обрастают острыми колючками и оживают, находясь под контролем дьявола, при условии, что эти цепи никто не несёт и не носит.

У каждой ожившей цепи КД 20, 20 хитов, сопротивление к колющему урону и иммунитет к урону звуком и психической энергией. Если дьявол в свой ход использует Мультиатаку, он может каждой ожившей цепью совершить одну дополнительную атаку Цепь. Каждая ожившая цепь может схватить по одной цели, но не может совершать атаки, если есть цель, схваченная ей. Ожившая цепь возвращается в неживое состояние, если её хиты опускаются до 0, а также если дьявол становится недееспособным или умирает

Реакция

Обескураживающая иллюзия. Если существо, видимое дьяволом, начинает ход в пределах 30 фт. от дьявола, дьявол может создать иллюзию, чтобы выглядеть как мертвец, бывший этому существу родным, или наоборот, как его злейший враг. Если это существо видит дьявола, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет испуганным до конца своего хода.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

9 уровень
Костяной дьявол (Осилут) (ММ)

Большой, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 19 (природный доспех)
Хиты: 142 (15к10 + 60)
Скорость: 40 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	16(+3)	18(+4)	13(+1)	14(+2)	16(+3)

Сопротивление урону: Холод; Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Отравление
Спасброски: ИНТ +5, МДР +6, ХАР +6
Навыки: Проницательность +6, Обман +7
Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 12
Языки: Инфернальный, Телепатия 120 фт

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению меррегона.

Сопротивление магии. Меррегон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает три атаки: две когтями, и одну жалом.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 8 (1к8 + 4).

Жало. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 13 (2к8 + 4) плюс урон ядом 17 (5к6), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Варант: Копья костяных дьяволов

Некоторые костяные дьяволы обладают следующими вариантами действий:

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну гвизармой, и одну жалом.

Гвизарма. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 17 (2к12 + 4). Если цель — существо с размером не больше Огромного, оно становится схваченным (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, дьявол не может использовать свою гвизарму против другой цели.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

10 уровень

Ортон (MTF)

Большой, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 17 (полулаты)
Хиты: 105 (10к10 + 50)
Скорость: 30 фт., Лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22(+6)	16(+3)	21(+5)	15(+2)	15(+2)	16(+3)

Сопротивление урону: Холод; Дробящий, Колющий и Рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону: Яд, Огонь
Иммунитет к статусу: Очарование, Истощение, Отравление
Спасброски: ЛОВ +7, ТЕЛ +9, МДР +6
Навыки: Восприятие +10, Скрытность +11, Выживание +10
Чувства: Темное зрение 120 фт., Истинное зрение 30 фт, Пассивная внимательность 20
Языки: Общий, Инфернальный, Телепатия 120 фт

Невидимое поле. Ортон, потратив бонусное действе, может стать невидимым. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, также становится невидимым, пока носитель решит не снять тот или иной предмет со своей экипировки. Невиди- мость немедленно прекратится после того, как ортон совершит бросок атаки или не будет поражён атакой противника.

Сопротивление магии. Ортон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Инфернальный кинжал. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к4 + 6) рубящего урона, также цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 17, получая 22 (4к10) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе. К тому же, провалив спасбросок, цель отравляется на 1 минуту. Отравленная цель может повторить спасбросок в конце своего хода и избавится от этого эффекта при успехе.

Латунный арбалет. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 14 (2к10 +3) колющего урона, плюс цель получает один из следующих эффектов:

1. Кислота. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 17, получая дополнительный урона кислотой 17 (5к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

2. Слепота (1/день). Цель получает 5 (1к10) урона излучением. Вдобавок, цель и все прочие существа, находящиеся на расстоянии 20 футов от самой цели должны успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 17, в противном случае, они ослепляются до конца следующего хода ортона.

3. Сотрясение. Цель, и каждое существо, находящееся в пределах 20 футов неё, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 17, получая 13 (2к12) урона звуком при провале, или половину этого урона при успехе.

4. Окутывание паутиной. Цель должна успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 17, иначе она будет на 1 час сдержанна сетью липкой паутины. Сдержанное существо может выбраться, потратив действие, чтобы совершить успешный спасбросок Силы или Ловкости Сл 17. Любое существо, кроме ортона, которое попытается дотронуться до липкой паутины, должно успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 17, иначе оно тоже будет сдержанно паутиной.

5. Паралич (1/день). Цель получает 22 (4к10) урона электри- ческом и должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 17, иначе будет парализовано на 1 минуту. Парализован- ное существо можно повторить спасбросок в конце своего хода, избавившись от этого эффекта при успешном результате.

6. Слежка. В последующие 24 часа, ортон знает местоположение и расстояние до своей цели, при условии, что цель находится в этом плане существования. Если цель находится в другом плане, ортон знает в каком именно, но не знает точного его местоположения.

Реакция

Взрывное возмездие. Когда хиты ортона опускаются 15 единиц или меньше, то он может взорваться. Все существа, находящиеся на расстоянии 30 футов от него, должны пройти спасбросок Ловкости Сл 17, получая огненного урона 9 (2к8) + урона звуком 9 (2к8) при провале, и половину этого урона при успехе. Взрыв уничтожает, как и само тело ортона, так и его инфернальный кинжал, и латунный арбалет.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Скакуны паладина

Обычные скакуны

Боевой конь (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 19 (3к10 + 3)
Скорость: 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	13(+1)	2(-4)	12(+1)	7(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 11

Растаптывающий рывок. Если конь переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой копытами, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, конь может бонусным действием совершить по ней еще одну атаку копытами.

Действия

Копыта. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 11 (2к6 + 4).

Верблюд (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 9 (природный доспех)
Хиты: 15 (2к10 + 4)
Скорость: 50 фт..

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	8(-1)	14(+2)	2(-4)	8(-1)	5(-3)

Чувства: Пассивная внимательность 9

Острый слух и тонкий нюх. Шакал совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.
Тактика стаи. Шакал совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник шакала.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к4).

Лось (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 13 (2к10 + 2)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	10(0)	12(+1)	2(-4)	10(0)	6(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 10..

Атака в броске. Если лось переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Действия

Таран. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (1к6 + 3).
Копыта. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. Попадание: Дробящий урон 8 (2к4 + 3).

Мастиф (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 5 (1к8 +1)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	14(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Острый слух и тонкий нюх. Мастиф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к6 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Пони (ММ)

Средний, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 10 (природный доспех)
Хиты: 11 (2к8 +2)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(0)	13(+1)	2(-4)	11(0)	7(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 10

Действия

Копыта. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 7 (2к4 + 2).

Высшие скакуны

Грифон (ММ)

Большой, Монстр, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 59 (7к10 + 21)
Скорость: 30 фт., Летая 80 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	2(-4)	13(+1)	8(-1)

Навыки: Внимательность +5
Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 15

Острое зрение. Грифон совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Грифон совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к8 + 4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 11 (2к6 + 4).

Лютый волк (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 14 (природный доспех)
Хиты: 37 (5к10 + 10)
Скорость: 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	15(+2)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.
Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Носорог (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 11 (природный доспех)
Хиты: 45 (6к10 + 12)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	8(-1)	15(+2)	2(-4)	12(+1)	6(-2)

Чувства: Пассивная внимательность 11

Атака в броске. Если носорог переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Действия

Бодание. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 14 (2к8 + 5).

Пегас

Большой, Небожитель, Хаотично-Добрый

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 59 (7к10 + 21)
Скорость: 60 фт., Летая 90 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	10(0)	15(+2)	13(+1)

Спасброски: ЛОВ +4, МДР +4, ХАР +3
Навыки: Внимательность +6
Языки: Эльфийский, Сильван, Общий, Небесный

Языки - понимает Небесный, Общий, Сильван и Эльфийский, но не говорит.

Действия

Копыта. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 11 (2к6 + 4)

Перитон (ММ)

Средний, Монстр, Хаотично-Злой

Класс доспеха: 13 (природный доспех)
Хиты: 33 (6к8 + 6)
Скорость: 20 фт., Летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	13(+1)	9(-1)	12(+1)	10(0)

Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий
Навыки: Внимательность +5
Чувства: Пассивная внимательность 15
Языки: Эльфийский, Общий

Сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

Языки - понимает Общий и Эльфийский, но не говорит.

Пикирующая атака. Если перитон летит и пикирует как минимум на 30 фт. по прямой к цели, а затем попадает по ней рукопашной атакой оружием, атака причиняет цели дополнительный урон 9 (2к8).

Облет. Перитон не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Острое зрение и тонкий нюх. Перитон совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или обоняние.

Действия

Мультиатака. Перитон совершает одну атаку боданием, и одну атаку когтем.

Бодание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к8 + 3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (2к4 + 3).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Саблезубый тигр (ММ)

Большой, Зверь, Без мировоззрениия

Класс доспеха: 12 (природный доспех)
Хиты: 52 (7к10 + 14)
Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	15(+2)	3(-4)	12(+1)	8(-1)

Навыки: Скрытность +6, Внимательность +3
Чувства: Пассивная внимательность 13

Тонкий нюх. Тигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.
Наскок. Если тигр переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем попадает по нему атакой когтем, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, тигр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (1к10 + 5).
Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 12 (2к6 + 5).

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.