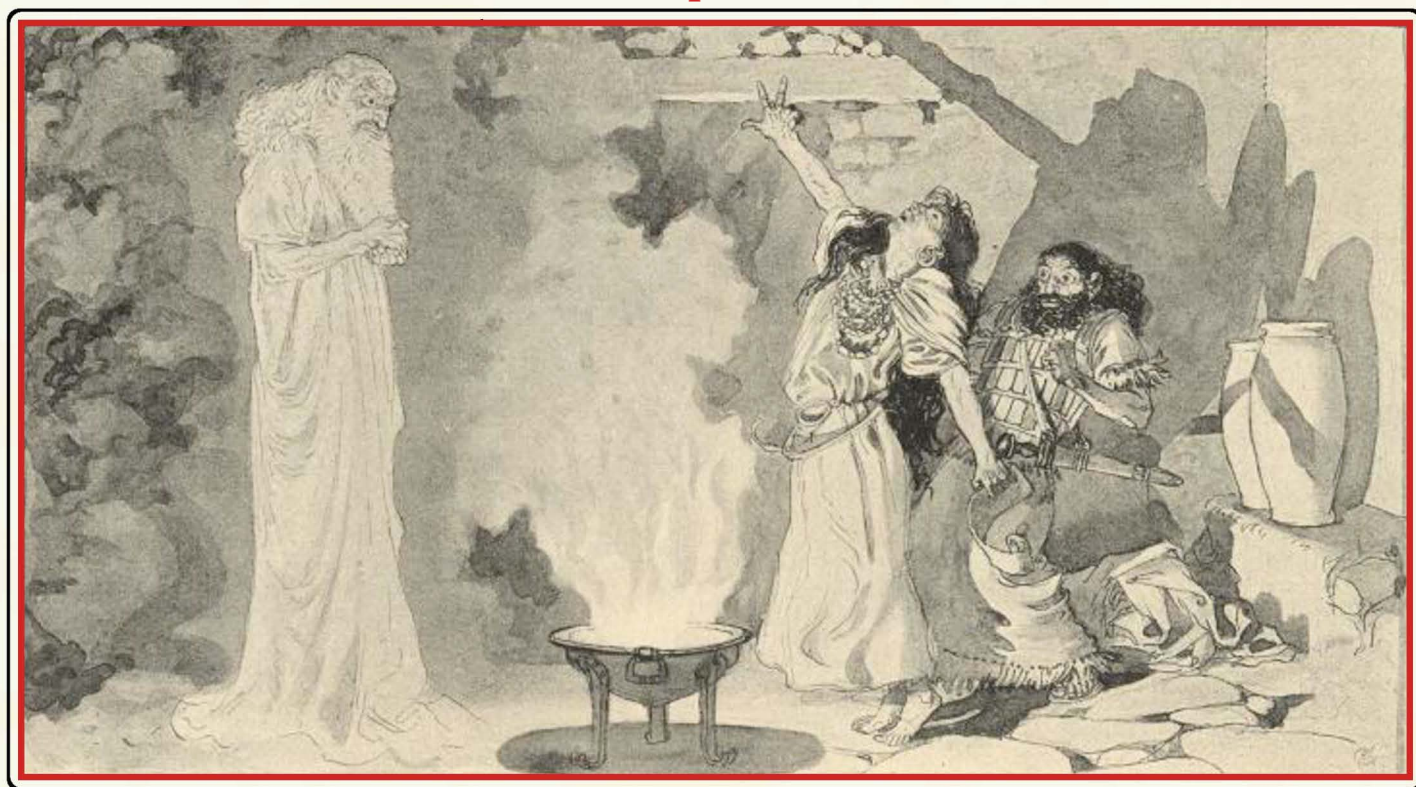


Lex Mandrake

Presents

Магические Тайны

Дополнительные заклинания для D&D
пятой редакции



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Art Used:

Grasset, Eugène. *At Saul's Request, the Witch of Endor Summons the Spirit of Samuel*. 1891. New York Public Library.
Zillah In The Secret Chamber. 1868. New York Public Library

Магические тайны



Заклинания

Здесь представлен небольшой список заклинаний, доступных для бардов, чародеев, колдунов и волшебников. Если вы играете за один из этих классов, то вам представляется возможность выучить эти заклинания вашего уровня, как из обычного списка заклинаний для класса. В этот список включены только заклинания с первого по третий уровень, по одному для каждой школы магии на этом уровне.

1 уровень

- **Дуговая молния:** 1к10+2 урона трем целям
- **Губительное оружие:** оружие получает 1к6+2 бонус к урону против определённого типа существ
- **Зов могилы:** почувствуйте и общайтесь с нежитью поблизости
- **Туманные оковы:** иллюзии мешают существам атаковать
- **Электрическое поле:** электричество парализует атакующих
- **Морозный бросок:** 1к8 урона от призванного льда
- **Сифон разума:** противникам становится сложнее произносить заклинания
- **Пронзающий взор:** видите сквозь твёрдые предметы

2 уровень

- **Истощение:** 2к8 продолжительного некротического урона
- **Звездный плащ:** вы парите и становитесь невидимым ночью
- **Ледяной взрыв:** 4к8 морозного урона ближайшим врагам
- **Живая броня:** создайте войну конструкта
- **Утечка маны:** превратите заклинания, направленные против вас, в восстановленные ячейки заклинаний
- **Рикошет:** заставьте заклинание, направленное на вас, отлететь в другое направление.
- **Ясновидение:** вы предвидите движения ваших врагов
- **Теневой слуга:** оживите тени врагов, чтобы они сражались на вашей стороне

3 уровень

- **Кислотный дождь:** 3к8 урона кислотой по области
- **Хроматический символ:** изменяет все элементальные заклинания к одному типу урона
- **Ненависть:** заставляет цель атаковать вслепую
- **Проклятье мага Мендрейка:** 4к10 урона, когда враг читает заклинание
- **Массовое ограждение:** +3 КД всем членам группы
- **Психометрия:** узнайте информацию о истории предмета
- **Дикий огонь:** пламя наносит урон случайным целям
- **Иссушающий взор:** наложите на цель истощение



Магические тайны



Кислотный дождь

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы произносите странную комбинацию магических фраз, формируя ядовитые облака, которые начинают низвергать из себя поток кислоты. До окончания заклинания, в цилиндре 20 футов высотой и 40 футов в радиусе от указанной точки будет идти кислотный дождь. Все существа получают изначально 3к8 урона кислотой и дополнительно 3к8 урона за каждый дополнительный раунд в нём. Любые огни в этом радиусе гаснут, и все растения начинают растворяться.

Дуговая молния

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (разветвленная ветвь и осколок стекла)

Длительность: Мгновенная

Неконтролируемые электрические молнии выстреливают из ваших рук. Выберите существо в пределах досягаемости и нанесите 1к10+2 урона молнией ему. Если рядом с выбранной целью находятся ещё существа, то двум из них будет нанесено 1к10+ 2 урона молнией. Если рядом находится более чем два существа, то ДМ случайно выбирает две цели, по которым она попадёт. Каждое существо, получившее урон молнией, должно преуспеть в спасброске Силы. При провале они не смогут применять реакции до начала их следующего хода.

На больших уровнях. Если вы произносите заклинание, используя ячейку заклинания 2 уровня или выше, урон повышается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

Истощение

2 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (набитая кукла, несколько булавок, и клочок человеческих волос)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Темно-зелёные вены набухают на ваших руках, ленты теней вырываются из вашей протянутой руки, и присоединяются к живому существу в пределах дистанции. Это существо получает 2к8 некротического урона. В конце каждого своего хода

оно должно совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает дополнительно 2к8 некротического урона, в случае успеха этот эффект рассеивается.

На больших уровнях. Если вы применяете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, количество существ, которых вы можете поразить этим заклинанием, увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше второго.

Губительное оружие

1 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы прикасаетесь к оружию, направляя магическую ауру потрескивающей красной энергии в него. Выберите тип существа из списка: абберация, зверь, небожитель, конструкт, дракон, элементаль, фея, исчадие, гигант, монстр, слизь, растение или нежить. Оружие приобретает дополнительно 1к6+ 2 урона против выбранного типа существ на время действия заклинания.

Зов могилы

1 уровень, некромантия (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: С, М (человеческий череп и красная свеча)

Длительность: 1 час

На время действия, вы чувствуете присутствие любой нежити в радиусе 120 футов от вас. **Если** вы чувствуете существ таким способом, то вы можете понять, какой у них уровень интеллекта, находятся ли они под контролем заклинателя и насколько они сильны. **Если** они обладают каким-нибудь интеллектом, то вы можете попытаться поговорить с ними. Общение с существами меньшего интеллекта аналогично заклинанию Общение с животными. Если вы пытаетесь общаться с нежитью таким способом, то они узнают о вашем присутствии, и приблизительное местоположение, откуда вы пытались с ними связаться. **Если** они находятся под контролем заклинателя, то попытки общения будут невозможны, а также оповестят заклинателя о вашем присутствии. Это заклинание может проникнуть через любой немагический барьер.

Туманные оковы

1 уровень, иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек паутины)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Магические тайны



Вы указываете на существо в пределах досягаемости и ключья голубого дыма сковывают его конечности. Цель получает помеху во всех своих атаках. В конце каждого хода она может совершить спасбросок Интеллекта. В случае успеха эффект заканчивается.

Хроматический символ

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: На себя

Компоненты: С, В, М (кусок белого мела и золотое кольцо стоимостью 100 зм)

Длительность: 24 часа

Ваши глаза наполняются силой выбранного элемента и слабо светятся, пока заклинание не закончится. Выберите элемент из списка: кислота, холод, огонь, свет, яд или гром. Каждый раз, когда вы применяете заклинание, которое наносит урон одним из этих элементов, оно вместо этого наносит урон, который вы выбрали, применив Хроматический символ. Вы можете в любой момент окончить это заклинание. Действие не требуется.

Звездный плащ

2 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: 10 минут

Вы бормочите комбинацию магических фраз и вокруг вас формируется плащ из магической энергии. Он выглядит так, будто вы надели изображение ночного неба и ваша форма полностью размывается. Вы можете выбрать как именно будет выглядеть плащ при его призыве, в рамках ночного неба или чёрной бездны.

Пока это заклинание активно, вы медленнее падаете, аналогично заклинанию Падение пера. Однако, если вы прыгните с большой высоты, то сможете проскользнуть вниз под углом на 20 футов за раз. Дополнительно, если вы находитесь в области с небом или другим фоном, совпадающим с плащом, то вы становитесь фактически невидимым, пока находитесь в воздухе.

Электрическое поле

1 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы создаёте потрескивающую сферу электричества вокруг себя.

Пока она активна, и если вас атакуют оружием ближнего боя и попадают, то атакующий должен совершить спасбросок Телосложения. В случае неудачи нападавшего парализует до конца его следующего хода. Если атакующий сделан из металла, или использует металлическое оружие, то он будет совершать спасбросок Телосложения с помехой.

Морозный бросок

1 уровень, вызов

Время накладывания: 1 бонусное действие или 1 реакция

Дистанция: На себя (15-футовый конус)

Компоненты: В

Длительность: Мментально

Вы наклоняетесь вниз и прикасаетесь к земле, посылая в неё импульс синей магической энергии. Пару секунд спустя большие куски льда и снега вырываются из-под земли перед вами в 15-футовом конусе. Они наносят 1к8 + 1 урона холодом всем существам в области, которые так же должны будут совершить спасбросок Силы. В случае провала их оттолкнет на 10 футов от вас. Эта коническая область становится труднопроходимой на 1 минуту.

Ненависть

3 уровень, иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (30-футовый конус)

Компоненты: В, С, М (красное перо или сердце собаки)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы проецируете изображения самых ненавистных врагов существ. Каждое существо в 30-футовом конусе должно преуспеть в спасброске Мудрости или прекратить то, что оно делает, и начать атаковать ближайшую к нему цель. Они должны продолжить атаковать, если их цель была убита, выбрав ближайшее существо новой жертвой.

Если они покинут зону действия заклинания, то им нужно будет совершить ещё один спасбросок Мудрости, чтобы рассеять эффект иллюзии. Если существа остаются вне зоны действия заклинания, то они могут совершить ещё один спасбросок Мудрости в начале их каждого хода.

Ледяной взрыв

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (20-футовый радиус)

Компоненты: В, С

Длительность: Моментально

Магические тайны



Осколки льда формируют парящее в воздухе кольцо вокруг вашего тела, которое взрывается, разбрасывая осколки во все стороны. Они наносят 4к6 урона всем существам в 20-футовом радиусе вокруг вас, которые так же считаются схваченными до начала их следующего хода.

Живая броня

2 уровень, вызов (ритуал)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (набор железной брони)

Длительность: 1 час

С помощью касания и мистических ритуалов, вы способны оживить набор брони, превратив его в живое существо. Когда вы накладываете заклинание, выберите:

Страж со щитом - конструкт держит большой щит, которым ему можно приказывать защищать цели. Он может создавать врагам помеху в их бросках атак, направленных на союзников. У него 14КД и 40 хитов.

Боевая установка - конструкт владеет мечом и может атаковать. Он получает ваш модификатор основной характеристики заклинаний к атакам и наносит 1к10 урона + мод. осн. хар-ки. У него 12КД и 20 хитов.

Вы можете приказывать ему совершить ход своим бонусным действием. Он может двигаться на 30 футов и атаковать по приказу. Он не может совершать реакции, но может использовать другие действия, такие как Рывок, Отступление, Уклонение, Помощь и Использовать предмет.

Вдобавок, этот конструкт может принимать простые команды, чтобы выполнять такую работу, как "поднять" или "держать": Для расчёта любых спасбросков используйте ваш бонус атаки заклинания.

Утечка маны

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 реакция, которую вы совершаете, когда другой заклинатель успешно нацеливается в вас заклинанием 2 уровня и выше.

Дистанция: На себя

Компоненты: С

Длительность: Моментально

Как только вражеское заклинание попадает по вам, вы сплетаете замысловатые магические символы своими руками, впитывая магическую энергию. Когда заклинание, направленное в вас, успешно попадает или воздействует другим образом, вы можете восстановить две ячейки заклинаний 1 уровня. Заклинание, направленное на вас, должно быть 2 уровня или выше.

Утечка маны не может быть использована, если вы входите или каким-либо другим образом находитесь в радиусе эффекта заклинания. Утечка маны может быть использована реакцией на заклинания, которые направлены на множество существ, такие как Палящий луч, пока вы являетесь одной из целей.

Если на вас направлено заклинание 1 уровня, которое использует ячейку заклинания 2 уровня или выше, то вы можете использовать Утечку маны на него в виде реакции. Вы не можете восстановить более максимума ваших ячеек заклинания 1 уровня.

Проклятье мага Мендрейка

3 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (флакон с фиолетовым песком)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы накладываете проклятье на существо в радиусе досягаемости, делая их заклинания болезненными при накладывании. Когда цель накладывает заклинание, ей нужно совершить спасбросок Мудрости. При провале существо получает 4к10 психического урона. В случае успеха этот урон уменьшается наполовину.

Цель должна находиться в вашем поле зрения, чтобы это заклинание оставалось активным.

Массовое ограждение

3 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (кусочек потускневшего металла)

Длительность: 1 час

Вы прикасаетесь к максимум 5 согласным существам, которых окружает магическая защитная сила до конца действия заклинания. КД целей увеличивается на 3, и они получают преимущество в бросках Телосложения.

Сифон разума

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Вы посылаете полупрозрачный заряд голубой магической энергии в существо, находящееся в радиусе досягаемости, из своего лба. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании, цель получает помеху в магических атаках и спасбросках до конца вашего следующего хода. В дополнение, вы получаете преимущество в магических атаках и спасбросках до конца вашего следующего хода. Цели, пораженные этим заклинанием, также теряют активную концентрацию на любых заклинаниях.

Магические тайны



Пронзающий взор

1 уровень, прорицание

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (глаз ястреба)

Длительность: 10 минут

Ваши глаза начинают светиться магической энергией, и вы получаете возможность видеть сквозь твёрдые объекты. Вы можете видеть до 30 футов сквозь твёрдые объекты с этими ограничениями: через камень не толще 3 футов, дерево и землю 5 футов, сталь 1 фута, свинец 1 дюйма. Также всё, что вы видите через эти барьеры, это только черные и белые очертания.

Психометрия

3 уровень, прорицание (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Моментально

Вы касаетесь объекта, и ваш разум наполняется изображениями и информацией о прошлом предмета. Вы можете задать ДМ'у любой вопрос о истории предмета, такие как: Кто забыл его? Он создан с определённой целью? Кто последний владел им? Это заклинание может быть использовано на объектах, но оно не работает на предметах больше, чем может носить гуманоид. Для примера: психометрию можно использовать на гигантской кружке, но вот на замке оно не сработает. Точные пределы определяет ДМ.

Рикошет

2 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 реакция

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Моментально

Вы призываете полупрозрачный изогнутый серебряный барьер перед вашей вытянутой рукой, когда на вас направлено заклинание в виде луча, снаряда, или вас атакуют заклинанием. Когда заклинание попадает по вашему барьеру, вы попытаетесь перенаправить его в случайном направлении. После того, как по вам попадает заклинание, совершите сбросок, используя свою способность применять заклинания.

Сложность броска равна 10 + уровень заклинания. При успехе заклинание отлетает в случайном направлении от вас, которое выбирает ДМ. Если новое направление заклинания попадает по другой важной цели, то в этом случае не требуется броска для попадания: заклинание просто попадает по цели на пути. При необходимости можно перебросить бросок атаки заклинания или оставить изначальный результат.

Если вы выбрасываете 20 или выше при проверке навыка, то можете сами выбрать направление, в котором отлетит заклинание.

Ясновидение

2 уровень, прорицание

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (60 футов)

Компоненты: С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Светящаяся магическая руна появляется на вашем лбу. Выберите существо в радиусе 60 футов от вас. Пока это заклинание активно, вы можете предсказывать совершаемые существом действия. Это даёт вам преимущество в бросках, которые вы совершаете против него.

На более высоких уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 3 уровня или выше, количество целей увеличивается на 1 за каждую ячейку выше 2 уровня.

Теневой слуга

2 уровень, иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (черная свеча)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Свет начинает мерцать, а тени врагов двигаться сами по себе, медленно поднимаясь с земли, и формируя неопределённое подобие тех, кто когда-то отбрасывал их. Вы оживляете тень существа в радиусе 60 футов от вас. У вас возникает телепатическая связь с любыми тенями, которых вы призвали этим заклинанием. Вы можете использовать эту телепатическую связь, чтобы отдавать команды тени или теням, пока вы находитесь в сознании (не требует действия), которые они будут стараться выполнить всеми силами. Вы можете отдавать простые и общие приказы, такие как "Атакуй существо", "Беги туда", "Принеси этот предмет". Если тень выполнила приказ и не получила дальнейших указаний от вас, то она будет защищать саму себя.

Тени, призванные этим заклинанием могут двигаться на 30 футов и взаимодействовать с объектами, как обычное существо того же размера, каким был хозяин этой тени. Эти тени не могут издавать звуки и не имеют веса, а также могут двигаться через узкое пространство шириной не менее 1 дюйма, благодаря аморфной способности монстров. Однако, если они отдалятся от вас более чем на 60 футов, то моментально исчезнут, как будто заклинание прекратило действовать. Они атакуют, используя ваш бонус наложения заклинаний, и наносят 2к8 физического урона при успешном попадании. Тени имеют 10 КД и 1 хит.

На более высоких уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 3 уровня или выше, количество теней, которые вы можете оживить, увеличивается на 1 за каждую ячейку выше 2 уровня.

Магические тайны



Дикий огонь

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (обуглившийся кусочек дерева и набор игральные кости)

Длительность: Мментально

Огненные нити вырываются из ваших рук и ударяют по всем направлениям. Когда вы накладываете Дикий огонь, бросьте 1к6 и используйте эффект, соответствующий числу:

1: Нанесите 6к6 огненного урона себе и всем существам в радиусе 10 футов от вас. Все горючие объекты в этой области не поджигаются.

2-3: Нанесите 3к6 огненного урона 5 случайным существам в области действия. ДМ должен выбрать случайные цели

4-5: Нанесите 4к6 огненного урона 5 существам в области действия на ваш выбор.

6: Нанесите 6к6 огненного урона по максимум 10 существам в области действия на ваш выбор.

Иссушающий взор

3 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: С, В, М (крыло ворона и несколько звеньев цепи)

Длительность: 1 минута

Ваши глаза и глаза существа, которого вы можете видеть в 30 футах, на некоторое время закрывает пелена непроглядной тьмы. Цель получает 1 уровень истощения. В последующих ходах, пока Уставший взор активен, вы можете использовать действие, чтобы добавить ещё один уровень истощения цели.

Вы не можете наложить более 3 уровней истощения на одну цель.



Перевод и верстка русскоязычной версии PDF предоставлена проектом «Random Rules» и, в частности, Алексеем Барсовым aka doortie.

<https://vk.com/rrules>

Поддержать переводчиков вы можете на:

<https://www.patreon.com/randomrules>