

# Извлеченная Аркана: Новые заклинания

Этот материал предлагает для тестирования новые возможности выбора заговоров и заклинаний первого уровня.

## Материал для тестирования

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

Материал, представленный в Извлеченной Аркане, не предназначен для мультикласса.

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

## Список заклинаний

Список, представленный ниже, показывает, какие заклинания получит каждый класс.

### Бард

#### 1 уровень

Внезапное пробуждение (очарование)  
Марионетка (очарование)  
Направляющая длань (прорицание, ритуал)  
Неземной припев (иллюзия)  
Чувство эмоций (прорицание)

### Жрец

#### Заговоры

Дань мертвеца (некромантия)  
Добродетель (ограждение)  
Сияющая рука (воплощение)

#### 1 уровень

Направляющая длань (прорицание, ритуал)  
Церемония (вызов, ритуал)

### Друид

#### Заговор

Заражение (вызов)  
Первобытная жестокость (преобразование)

#### 1 уровень

Дикая хитрость (преобразование)  
Ловушка (ограждение)  
Направляющая длань (прорицание, ритуал)

### Паладин

#### 1 уровень

Церемония (вызов, ритуал)

### Следопыт

#### 1 уровень

Внезапное пробуждение (очарование)  
Дикая хитрость (преобразование)  
Удар ветра (преобразование)  
Ловушка (ограждение)

### Чародей

#### Заговоры

Заражение (вызов)

#### 1 уровень

Внезапное пробуждение (очарование)  
Стрела хаоса (воплощение)

### Чернокнижник

#### Заговор

Дань мертвеца (некромантия)  
Заражение (вызов)

#### 1 уровень

Исцеляющий эликсир (вызов)  
Марионетка (очарование)  
Призыв страха (некромантия)  
Чувство эмоций (прорицание)

### Волшебник

#### Заговор

Дань мертвеца (некромантия)  
Заражение (вызов)

#### 1 уровень

Внезапное пробуждение (очарование)  
Исцеляющий эликсир (вызов)  
Ловушка (ограждение)  
Марионетка (очарование)  
Направляющая длань (прорицание, ритуал)  
Призыв страха (некромантия)  
Чувство эмоций (прорицание)

## Описание заклинаний

Заклинания описаны в алфавитном порядке.

### Внезапное пробуждение

1 уровень, вызов

**Время накладывания:** 1 бонусное действие

**Дистанция:** 10 футов

**Компоненты:** V

**Длительность:** Мгновенно

Каждое спящее существо, которое вы видите в радиусе действия, просыпается. Затем каждое существо, лежащее ничком, может подняться без затрат передвижения.

### Дань мертвеца

1 уровень, некромантия

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 60 футов

**Компоненты:** V, S

**Длительность:** Мгновенно

Вы указываете на существо, которое можете видеть в радиусе действия, и звук набата раздается вокруг цели. Цель должна преуспеть в Спасброске по Мудрости или получит 1d8 некротического урона. Если у цели отсутствует хоть сколько-то единиц здоровья, вместо этого она получает 1d12 некротического урона. Урон от способности увеличивается на один кубик на 5 уровне (2d8 или 2d12), 11 уровне (3d8 или 3d12) и 17 уровне (4d8 или 4d12).

### Дикая хитрость

1 уровень, преобразование

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 120 футов

**Компоненты:** V, S

**Длительность:** Мгновенно

Вы вызываете духов природы, готовых прийти вам на помощь. Когда вы используете заклинание, выберете один из перечисленных эффектов:

- Если вы видите какие-нибудь следы на земле вокруг вас, то вы знаете как по ним идти. К тому же вы совершаете проверки по Выживанию (Мудрость) с преимуществом в течение 1 часа или пока действует способность;
- Если в радиусе действия есть что-то съедобное, то вы сразу же узнаете, что это и где это найти;
- Если в радиусе действия есть чистая вода, то вы сразу же узнаете, где ее найти;

- Если рядом есть надежное укрытие для вас и ваших союзников, то вы сразу же узнаете, где его найти;
- Вы используете духов, которые помогают вам найти дрова для костра и разжечь костер. Духи создают костер в кругу камней, натягивают палатки, раскладывают спальные мешки, а также выкладывают необходимый рацион пищи и воды;
- Духи мгновенно тушат огонь, складывают палатки, упаковывают сумки и закапывают мусор.

### Добродетель

Заговор, ограждение

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** Касание

**Компоненты:** V, S

**Длительность:** 1 раунд

Вы касаетесь существа, наполняя его жизненной силой. Если у цели есть хотя бы 1 очко здоровья, оно получает количество временных очков здоровья, равные 1d4 + модификатор базовой характеристики заклинаний. Временные очки здоровья заканчиваются, когда способность прекращает действовать.

### Заражение

1 уровень, вызов

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 30 футов

**Компоненты:** V, S, М (живая муха)

**Длительность:** Мгновенно

Вы выпускаете рой клещей, мух и других насекомых, которые мгновенно появляются на существе в пределах радиуса действия. Цель должна преуспеть в Спасброске по Телосложению или получит 1d6 колющего урона. Если цель получает урон, то она движется в случайном направлении. Бросьте 1d8: 1 – север; 2 – северо-восток; 3 – восток; 4 – юго-восток; 5 – юг; 6 – юго-запад; 7 – запад; 8 – северо-запад.

Урон от способности увеличивается на 1d6 на 5 уровне (2d6), 11 уровне (3d6) и 17 уровне (4d6).

### Исцеляющий эликсир

1 уровень, вызов

**Время накладывания:** 1 минута

**Дистанция:** На себя

**Компоненты:** V, S, М (алхимические ингредиенты)

**Длительность:** 24 часа

Вы создаете исцеляющий эликсир в простой склянке, который появляется у вас в руке.

Эликсир сохраняет свои свойства на все время действия или до тех пор, пока не будет выпит. После этого склянка исчезает.

В качестве действия существо может выпить или влить содержимое в другое существо. Выпивший восстанавливает 2d4+2 здоровья.

## Ловушка

1 уровень, ограждение

**Время накладывания:** 1 минута

**Дистанция:** Прикосновение

**Компоненты:** V, S, M (30 футов шнур или веревки, которое поглощается заклинанием)

**Длительность:** Пока не снято магией или не срабатывает

Когда вы используете это заклинание, вы используете шнур или веревку для создания круга радиусом 5 футов на плоской поверхности. Когда вы заканчиваете применять заклинание, веревка или шнур пропадает, превращаясь в магическую ловушку.

Ловушка практически невидимая. Чтобы ее обнаружить, нужно успешно проверить Внимательностью (Интеллект) против сложности вашей магической способности.

Ловушка срабатывает, когда Маленькое или больше существо входит в зону действия, защищенную заклинанием. Существо, которое активировало ловушку, должно совершить Спасбросок по Ловкости или падает ничком, а затем будет подброшено в воздух и будет висеть вниз головой на расстоянии 3 футов от земли.

Удержанное существо может сделать Спасбросок по Ловкости с помехой в конце своего хода, чтобы избавиться от сковывающего эффекта. В качестве альтернативы другое существо, которое может дотянуться до удержанного существа, может использовать действие и совершить проверку по Магии (Интеллект) с Сложностью вашей магической способности. При удаче эффект удержания спадает.

## Марионетка

1 уровень, вызов

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** На себя (радиус 5 футов)

**Компоненты:** V, S

**Длительность:** Мгновенно

Вы жестом приказываете существу, которое вы можете видеть, сделать Спасбросок по Телосложению. Если он провален, цель должна

сдвинуться в указанную вами сторону на полную свою скорость. Дополнительно вы можете сделать так, что цель бросит то, что держит в руках. Этот эффект не работает на гуманоидах, имеющих иммунитет к очарованию.

## Направляющая длань

1 уровень, прорицание, ритуал

**Время накладывания:** 1 минута

**Дистанция:** 5 футов

**Компоненты:** V, S

**Длительность:** Концентрация, до 8 часов

Вы создаете крошечную бестелесную руку из мерцающего света в свободном месте, которое вы можете видеть. Рука остается на все действие заклинания и исчезает, если вы телепортируетесь или перейдете на другой план существования.

Когда рука появляется, вы называете один крупный ориентир (город, гору, замок или поле боя) на том же плане существования, на котором находитесь вы. Кто-то когда-то в прошлом должен был побывать в этом месте и пометить его на карте. Если ориентир не находится ни на одной из карт, эффект заклинания развеивается. В ином случае, когда вы двигаетесь в сторону руки, она двигается от вас с той же скоростью и двигается по направлению к ориентиру, постоянно оставаясь на расстоянии 5 футов от вас.

Если вы не двигаетесь в сторону руки, она остается на месте до тех пор, пока вы не начнете движение, а также напоминает о себе каждые 1d4 минуты.

## Неземной припев

1 уровень, иллюзия

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** На себя (60 футов)

**Компоненты:** V

**Длительность:** Концентрация, до 10 минут

Музыка выбранного вами стиля наполняет воздух вокруг вас в радиусе 30 футов. Музыка распространяется все дальше и дальше. Ее можно услышать на расстоянии 100 футов. Если вы двигаетесь, то звуки двигаются вместе с вами, вы являетесь их центром.

До тех пор, пока способность не закончится, вы совершаете броски по Выступлению (Харизма) с преимуществом. Вы также можете использовать бонусное действие в каждый свой ход, чтобы обмануть существо по вашему выбору в радиусе 30 футов, которое может видеть вас и слышать музыку. Существо должно совершить Спасбросок по Харизме. Если вы или ваши союзники атакуют

это существо, существо автоматически успешно совершает Спасбросок. При провале Спасброска существо становится дружелюбным для вас до тех пор, пока слышит вашу музыку или на 1 час в целом. Вы совершаете броски Обмана (Харизма) и Убеждение (Харизма) против этого существа с преимуществом.

## Первобытная жестокость

*Заговор, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** На себя

**Компоненты:** S

**Длительность:** Мгновенно

Ваши зубы или ногти увеличиваются и становятся очень острыми. Вы сами выбираете что именно. Совершите одну атаку ближнего боя заклинанием по цели, стоящей от вас на расстоянии 5 футов. При попадании цель получает 1d10 колющего или рубящего урона (на ваш выбор). После совершения атаки зубы или ногти возвращаются в нормальное состояние.

Урон от способности увеличивается на 1d10 на 5 уровне (2d10), 11 уровне (3d10) и 17 уровне (4d10).

## Призыв страха

1 уровень, некромантия

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 60 футов

**Компоненты:** V, S

**Длительность:** Концентрация, до 1 минуты

Вы пробуждаете чувство опасности за свою жизнь в одном существе в радиусе действия заклинания. Цель должна совершить Спасбросок по Мудрости или она будет напугана на время действия заклинания. Цель, у которой меньше 25 здоровья, делает Спасбросок с помехой.

Заклинание не влияет на сооружения или воскресших мертвецов.

## Сияющая рука

*Заговор, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** На себя (радиус 5 футов)

**Компоненты:** V, S

**Длительность:** Мгновенно

Вы поднимаете руку вверх, и обжигающее сияние исходит от нее. Каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в

радиусе 5 футов, должно преуспеть в Спасброске по Телосложению или получит 1d6 урона светом.

Урон от способности увеличивается на 1d6 при достижении 5 уровня (2d6), 11 уровня (3d6) и 17 уровня (4d6).

## Стрела хаоса

1 уровень, воплощение

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 120 футов

**Компоненты:** V, S

**Длительность:** Мгновенно

Вы выпускаете всепоглощающую стрелу хаоса в любое существо в пределах дистанции. Совершите бросок атаки дальнего боя. При попадании цель получает 2d8 урона. Бросьте d8. Значение, выпавшее на этом кубике, будет означать тип урона из таблицы ниже.

d8	Тип урона
1	Кислотой
2	Холодом
3	Огнем
4	Силой
5	Молнией
6	Ядом
7	Психический
8	Громовой

Если вы выкидываете одинаковое число на d8, энергия хаоса перепрыгивает с изначальной цели на соседнюю в радиусе 30 футов. Сделайте очередной бросок на попадание, а также вновь бросьте кубики на урон. Энергия хаоса может вновь перепрыгнуть на другую цель.

Существо может быть поражено этой способностью только один раз.

**На больших уровнях:** Когда вы применяете это заклинание, используя ячейку 2 или более высокого уровня, цель получает дополнительный урон типа из таблицы. Этот урон равен 1d6 за каждый уровень ячейки заклинаний, превышающий 1 уровень.

## Удар ветра

1 уровень, преобразование

**Время накладывания:** 1 бонусное действие

**Дистанция:** На себя

**Компоненты:** V

**Длительность:** Концентрация, до 1 минуты

Вы двигаетесь словно ветер. Пока действует заклинание вы не провоцируете атаки противника.

К тому же, когда вы впервые совершаете атаку оружием во время действия заклинания, вы совершаете бросок с преимуществом, а ваша скорость передвижения увеличивается на 30 футов до конца этого хода.

## Церемония

1 уровень, вызов

**Время накладывания:** 1 час

**Дистанция:** Касание

**Компоненты:** V, S, М (25 зм за серебряный порошок)

**Длительность:** Мгновенно

Вы проводите одну из описанных ниже церемоний. Когда вы начинаете творить заклинание, выберите одну из описанных ниже церемоний, а также цель, которая должна быть перед вами на расстоянии 10 футов в течение всего времени сотворения заклинания.

**Искушение.** Вы дотрагиваетесь до одного согласного существа, чье мировоззрение изменилось. Вы делаете проверку по Проницательности (Мудрость) с сложностью 20. При успехе вы возвращаете мировоззрение цели в изначальное состояние.

**Святая вода.** Вы прикасаетесь к одной склянке воды, и она становится святой водой.

**Взросление.** Вы прикасаетесь к гуманоиду, которого можно считать взрослым. В течение 24 часов во время совершения проверки навыка он может бросить d4 и добавить выпавшее значение к изначальному броску кубика. Этот бонус срабатывает всего один раз.

**Посвящение.** Вы прикасаетесь к одному гуманоиду, который согласен быть обращенным в вашу религию или посвятить себя служению вашему богу. В течение 24 часов, когда цель совершает Спасбросок, она может бросить d4 и добавить выпавшее значение к значению основного броска. Этот бонус срабатывает всего один раз.

**Похоронный обряд.** Вы благославляете один труп в радиусе 5 футов от вас. В течение следующих 24 часов цель нельзя оживить в качестве мертвеца после воздействия любого заклинания типа «желание».

**Вклад сил.** Вы прикасаетесь к одному согласному гуманоиду. Выберите одно заклинание 1 уровня и используйте ячейку заклинаний, а также все необходимые материальные составляющие заклинания. Заклинание не возымеет эффекта. Вместо этого цель может использовать вложенное в нее заклинание без затрат ячейки заклинаний и

материальных компонентов. Если цель не использует заклинание в течение 1 часа, сохраненное заклинание пропадает.

**Брак.** Вы прикасаетесь к взрослым гуманоидам, желающих связать себя узами брака. На следующие 24 часа каждая цель получает +2 КД и Спасброскам, пока обе цели заклинания находятся на расстоянии не более 30 футов. Существо может получить этот бонус только один раз.

## Чувство эмоций

1 уровень, прорицание

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** На себя (радиус 5 футов)

**Компоненты:** V, S

**Длительность:** Концентрация, до 10 минут

Вы настраиваете свои чувства на эмоции других. Когда вы используете заклинание, в качестве действия в свой ход вы можете сконцентрировать свои чувства на гуманоиде на расстоянии до 30 футов. Вы мгновенно узнаете эмоции, овладевающие существом: что он любит, что его злит, причиняет боль, чем он боится, спокоен ли он или что-то еще. Если цель не гуманоид или имеет иммунитет к очарованию, вы чувствуете, что оно спокойно.