



КОДЕКС ВОЛН

DUNGEONS & DRAGONS

КОДЕКС ВОЛН

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВАРИАНТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Когда накатывающие волны разбиваются о землю, когда маленькая струйка становится неистовым наводнением, или когда скромная весна несёт жизнь оазису – силы воды естественным образом формируют мир. Большинству живых существ для выживания нужна вода, а великие империи используют водные артерии для торговли, связи и открытий, но весьма немногие познают её магические тайны. Магия волн – изысканная, но все-таки мощная сила, подпитывающая и гасящая бесчисленных духов, богов, фей и элементарей, и те смертные, которые умеют подчинить себе эту стихию, чрезвычайно ценятся в сообществе мореходов или в отдаленных, засушливых землях, где изо всех сил пытается сохраниться жизнь.

Будучи очень универсальной, водная магия не только направляет волны согласно воле мага. Замечено, что сама вода зачастую может быть как очищающей и оживляющей, неумолимой и неукротимой, жестокой и сокрушительной, или безразличной и бессердечной, и практика водной магии включает в себя каждый из этих казалось бы несовместимых аспектов. Как направление исследований, водная магия столь же текуча и переменчива как и изучаемая ей стихия и подобно приливам и отливам, полезность водной магии не всегда однозначна.

Практикующие это искусство часто и сами подвижны, непосредственны, непостоянны и беззаботны. Они могут рассматривать эту магию приливов и отливов как инструмент, но склонны сохранять, по крайней мере, щепку почтения при ее использовании. Хотя многие из этих магов являются непостоянными и импульсивными, другие мастера магии воды делают это с чрезвычайной серьёзностью, отлично зная с какой легкостью вода может отнять жизнь.

Приведенные здесь некоторые заклинания, которые находятся в ведении магии воды, либо используют природную силу воды непосредственно, либо наделяют орудия и существа способностью лучше взаимодействовать с водной средой. Ваш мастер определяет, доступны ли эти заклинания при создании персонажа или если вы можете наткнуться на них в древней библиотеке, найденном сокровище, или другом источнике магических знаний.



Список Заклинаний

Ниже приведен список заклинаний, показывающий доступные заклинания для каждого класса; в скобках отмечено, к какой школе принадлежат заклинания. Если заклинание можно сотворить как ритуал, то это также указано в скобках.

Заклинания барда

Заговоры (0 Уровень)

Пульсирующая волна (Вызов)

1 уровень

Морская удача (Преобразование, ритуал)
Плавание (Преобразование)

2 уровень

Воздушный пузырь (Вызов)
Чувство воды (Прорицание)

3 уровень

Утопить (Преобразование)
Щупальце воды (Вызов)

5 уровень

Благословить судно (Преобразование, ритуал)

6 уровень

Просторная каравелла Морденкайнена (Вызов, ритуал)

Заклинания волшебника

Заговоры (0 Уровень)

Водный снаряд (Вызов)
Пульсирующая волна (Вызов)

1 уровень

Девятый вал (Вызов)
Бурная волна (Вызов)
Плавание (Преобразование)
Поток (Воплощение)

2 уровень

Воздушный пузырь (Вызов)
Гейзер (Воплощение)

3 уровень

Утопить (Преобразование)
Щупальце воды (Вызов)

4 уровень

Глубинный выброс (Воплощение)

6 уровень

Просторная каравелла Морденкайнена (Вызов, ритуал)

7 уровень

Сфера высокого давления (Вызов)

Заклинания друида

Ваш мастер может решить, что заклинания, приведенные здесь, являются подходящими не для всех друидов, и может ограничить их друидами, связанными с определенной местностью. Например друид побережья может иметь естественную склонность к водному волшебству, а друид пустыни может получить большое признание за свои способности принести воду в пустынные места.

Заговоры (0 Уровень)

Пульсирующая волна (Вызов)

1 уровень

Девятый вал (Вызов)
Морская удача (Преобразование, ритуал)
Бурная волна (Вызов)
Плавание (Преобразование)

2 уровень

Воздушный пузырь (Вызов)
Разъяренные прилипалы Бигби (Вызов)
Чувство воды (Прорицание)
Гейзер (Воплощение)
Колючки морского ежа (Преобразование)

3 уровень

Утопить (Преобразование)

5 уровень

Красный прилив (Вызов)

Заклинания жреца

Ваш мастер может решить, что не все заклинания, приведенные здесь, подходят для всех доменов жрецов. Жрецы домена Жизни, Природы или Бури с большей вероятностью будут обладать этими заклинаниями, чем, к примеру, жрецы домена Войны или Света.

Заговоры (0 Уровень)

Пульсирующая волна (Вызов)

1 уровень

Девятый вал (Вызов)
Морская удача (Преобразование, ритуал)
Бурная волна (Вызов)
Плавание (Преобразование)

2 уровень

Воздушный пузырь (Вызов)
Гейзер (Воплощение)

3 уровень

Утопить (Преобразование)

5 уровень

Благословить судно (Преобразование, ритуал)
Красный прилив (Вызов)

Заклинания колдуна

Ваш мастер может решить, что следующие заклинания доступны одним колдунам и не доступны другим. В особенности колдунам, принявшим договор исчадия или бессмертного, может прийти тяжелее в изучении эти заклинаний, чем колдунам, заключившим договор с подводной архифеей, или допотопными Великим Древним, который обитает в пучине морской.

Заговоры (0 Уровень)

Водный снаряд (Вызов)

1 уровень

Девятый вал (Вызов)
Бурная волна (Вызов)
Поток (Воплощение)

2 уровень

Разъяренные прилипалы Бигби (Вызов)
Чувство воды (Прорицание)
Гейзер (Воплощение)
Колючки морского ежа (Преобразование)

3 уровень

Утопить (Преобразование)
Щупальце воды (Вызов)

4 уровень

Глубинный выброс (Воплощение)

5 уровень

Красный прилив (Вызов)

6 уровень

Просторная каравелла Морденкайнена (Вызов, ритуал)

Заклинания паладина

5 уровень

Благословить судно(Преобразование, ритуал)

Заклинания следопыта

Как и с друидам, ваш мастер может решить, что у следопыта есть доступ к этим заклинаниям только если его известная местность (определяемая свойством Исследователь Природы) является соответствующей. В особенности, следопыты, знакомые с местностью побережья и болот будут иметь более легкий доступ к этим заклинаниям, чем следопыты гор или пустынь.

1 уровень

Морская удача (Преобразование, ритуал)
Плавание (Преобразование)

2 уровень

Чувство воды (Прорицание)

3 уровень

Утопить (Преобразование)

Заклинания чародея

Заговоры (0 Уровень)

Водный снаряд (Вызов)
Пульсирующая волна (Вызов)

1 уровень

Девятый вал (Вызов)
Бурная волна (Вызов)
Плавание (Преобразование)
Поток (Воплощение)

2 уровень

Воздушный пузырь (Вызов)
Разъяренные прилипы Бигби (Вызов)
Гейзер (Воплощение)

3 уровень

Утопить (Преобразование)

4 уровень

Глубинный выброс (Воплощение)

6 уровень

Просторная каравелла Морденкайнена (Вызов, ритуал)

7 уровень

Сфера высокого давления (Вызов)

ЕЩЁ БОЛЬШЕ ВОДНОЙ МАГИИ

В дополнение ко многим заклинаниям, которые приведены здесь, *Книга Игрока* и *Элементальное Зло. Путеводитель Игрока* также предлагают на выбор заклинания, которые можно считать водной магией. Ниже следует список этих заклинаний, отсортированных по уровням, для персонажей, желающих и далее совершенствоваться в водной магии. Заклинания из *Элементальное Зло. Путеводитель Игрока* обозначены звездочкой (*).

Заговоры: *формование воды**

1 уровень: *сотворение или уничтожение воды, туманное облако*

2 уровень: —

3 уровень: *приливная волна*, водяная стена*, подводное дыхание, хождение по воде*

4 уровень: *призыв малых элементалей, власть над водами, водяная сфера**

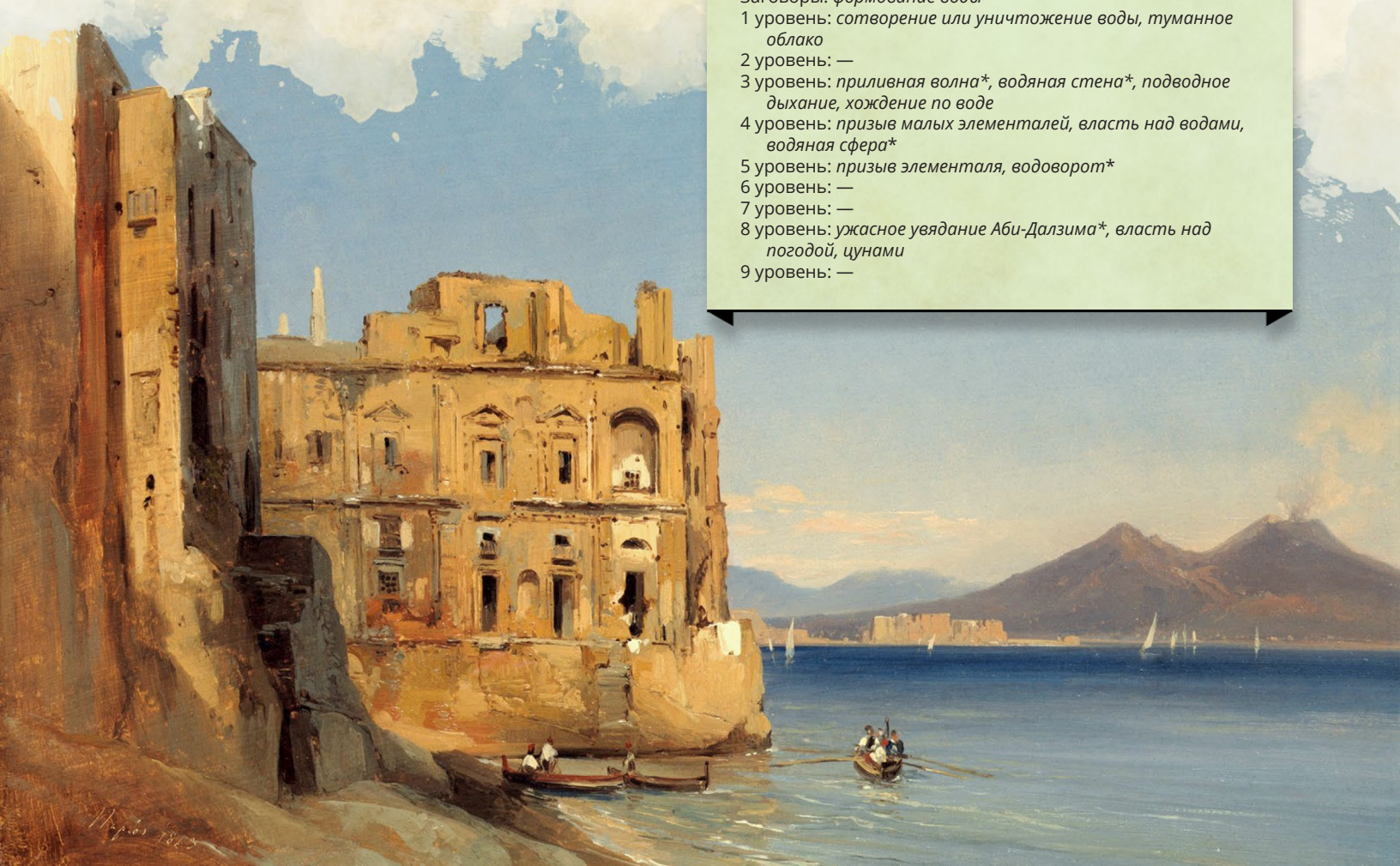
5 уровень: *призыв элементаля, водоворот**

6 уровень: —

7 уровень: —

8 уровень: *ужасное увядание Аби-Далзима*, власть над погодой, цунами*

9 уровень: —



Описание Заклинаний

Заклинания приведены в алфавитном порядке

Благословить судно

5 уровень, преобразование (ритуал)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: С, М (бутылка вина или другого алкоголя, стоящая по крайней мере 10 зм, которая расходуется заклинанием)

Длительность: 24 часа

Как часть этого заклинания, вы касаетесь водного или воздушного транспорта, в или на котором вы в настоящее время находитесь. На время длительности этого заклинания скорость этого транспортного средства уменьшается на 1.5, и оно игнорирует уменьшение скорости от областей с трудным ландшафтом (или им подобным). Один раз до конца этого заклинания, персонаж на или в транспорте может получить преимущество на любую проверку или спас-бросок, которые препятствуют нанесению транспорту вреда. Транспорт может получать полезные свойства только от одного такого заклинания одновременно.

Бурная волна

1 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы призываете вредоносную волну, которая пытается ослабить и притянуть существо, не больше чем большого размера, которое вы выбрали в пределах дистанции. Это существо должно пройти спас-бросок Силы. Если оно терпит неудачу, то получает дробящий урон 2к8, становится сбитым с ног, и притягивается на 30 футов по прямой к вам. Если существо преуспевает в этом спас-броске, оно получает половину этого урона и ни притягивается, ни сбивается с ног.

На больших уровнях. Когда Вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Водный снаряд

Заговор, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы призываете сферу бушующей воды и швыряете ее в ваших противников. Совершите дальнбойную атаку заклинанием по существу в пределах дистанции. При падании существо получает дробящий урон 1к6 и, если его размер большой или меньше, оно отодвигается на 5 футов от вас.

Урон от заклинания увеличивается на 1к6, когда Вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6), и 17 уровня (4к6).

Воздушный пузырь

2 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (мыльный пузырь или пузырь морской пены)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

На время длительности заклинания вы полностью заключены в пузырь воздуха. Пузырь - сфера с радиусом 10 футов, с вами в центре, движущаяся с вами, полностью прозрачная и проницаемая для существ, оружия, предметов, объектов, заклинаний и ландшафта, ничто из этого не лопает пузырь. Любые существа в пределах пузыря могут дышать свежим воздухом, независимо от того, что вне пузыря.

Если пузырь погружен в жидкость, существа в пределах пузыря не могут плавать. Точнее существа кроме непосредственно вас могут использовать свою нормальную скорость движения, чтобы выйти из пузыря, и находясь в пузыре с вами, дружественные существа двигаются вместе с пузырем. По умолчанию пузырь плавает полупогруженный в жидкость, и Вы можете использовать свою нормальную скорость движения, чтобы переместить пузырь в любом горизонтальном направлении.

Вы можете также бонусным действием заставить пузырь всплыть или погрузиться, всплытие или погружение пузыря (соответственно) медленно поднимает или опускает вас на 30 футов в ход, пока Вы не коснетесь дна, другого твердого объекта или поверхности жидкости. Если Вы приземляетесь на дно под жидкостью, вы можете идти по дну, используя вашу нормальную скорость движения, пузырь и другие дружественные существа двигаются вместе с вами как обычно.

Пузырь может использоваться, чтобы благополучно погрузиться в кислоту или любую жидкость едкой или ядовитой природы, не получая урон. Лава или любая жидкость, которая наносит урон огнем, холодом, или имеющая волшебные свойства все еще наносит урон находящимся внутри пузыря, но этот урон уменьшен наполовину.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 4 уровня или выше, длительность становится следующей - концентрация, вплоть до 24 часов; и радиус пузыря становится 20 футов.

Гейзер

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Выберите точку на земле в пределах дистанции. Гейзер с основанием 5 на 5 футов и высотой до 10 футов прорывается от этой точки. Если существо с размером Большой или меньше находится над этой точкой, то оно должно совершить спас-бросок Ловкости. Если оно преуспевает, существо двигается в ближайшее свободное место по своему выбору, не занятое гейзером. Если существо проваливает этот спас-бросок, то он получает дробящий урон 3к6, сбивается с ног и несется к вершине гейзера.

Гейзер блокирует угол обзора, и существа внутри или над гейзером вынуждены плыть сквозь труднопроходимый ландшафт. Гейзер действует до конца вашего следующего хода, в точке из которой он бьет из земли. Любые существа все еще находящиеся на вершине или внутри гейзера, когда это происходит, немедленно начинают падать и получают урон от падения как обычно.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейки заклинаний 3 уровня или выше, урон, наносимый этим заклинанием увеличивается на 1к6, а высота гейзера увеличивается на 10 футов, за каждый уровень ячейки выше второго.

Глубинный выброс

4 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, М (разбитый пузырек с водой)

Длительность: Мгновенная

Вы вызываете сильный водный/подводный взрыв, разбрасывающий существ, затронутых им. Выберите точку в пределах дистанции. Существа в пределах сферы радиусом 10 футов, с центром в этой точке, должны совершить спас-бросок Силы. Если существо проваливает этот спас-бросок, оно получает дробящий урон 4к10, отбрасывается на расстояние 15 футов от центра взрыва и сбивается с ног. Существо, которое преуспевает в этом спас-броске, получает половину урона и не подвергается никаким другим эффектам этого заклинания.

На больших уровнях. Когда Вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 5 уровня или выше, урон, нанесенный этим заклинанием, увеличивается на 1к10, а расстояние разбрасывания увеличивается на 5 футов, за каждый уровень ячейки выше четвертого.

Девятый вал

1 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С, М (капля воды)

Длительность: Мгновенная

Жестом вы вызываете ревущую волну воды, ударяющую существо в пределах дистанции. Выберите существо в пределах дистанции и совершите дальнобойную атаку заклинанием по этому существу и по не более чем двум другим существам в пределах 10 футов от цели. При попадании цель получает дробящий урон 3к4 и отталкивается на расстояние 10 футов от вас в направлении, которое вы выбираете.

На больших уровнях. Когда Вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 2-ого уровня или выше, урон, нанесенный этим заклинанием, увеличивается на 1к4, а расстояние толчка увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше первого. Вы можете также совершить дальнобойную атаку заклинанием против одного дополнительного существа в пределах 10 футов от цели за каждый уровень ячейки выше первого.

Колючки морского ежа

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: С, М (колючка морского ежа, швейная игла, сосновая иголка или тому подобное)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Согласное существо, которого вы касаетесь, отращивает пучки фиолетовых или черных колючек длиной 3 дюйма по всему телу.





Всякий раз, когда колющее существо - цель рукопашной атаки, заклинания с дистанцией касание (кроме этого), или способности, которая требует прикоснуться к колющему существу, целящееся существо получает колющий урон 1к6 и урон ядом 1к6. Существа, затронутые этим заклинанием с помехой совершают все проверки Харизмы, кроме проверок Запугивания.

На больших уровнях. Когда Вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 3 уровня или выше, либо колющий урон, либо урон ядом (на ваш выбор), увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго.

Красный прилив

5 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: С, М (щепотка морской соли)

Длительность: Мгновенная

Выберите точку в пределах дистанции, которая расположена либо внутри массы воды, либо на твердой поверхности. Поток пенящейся красной воды выступает, беспощадно громя все существа в пределах цилиндра 5 футов высотой и радиусом 20 футов, с центром в этой точке. Существа в этой области должны совершить спас-бросок Телосложения, получая дробящий урон 2к10 и урон ядом 2к10 при провале и половину от этого при успехе. Существо, которое проваливает этот спас-бросок, также становится отравленным до конца вашего следующего хода.

На больших уровнях. Когда Вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 6 уровня или выше, дробящий урон или урон ядом (на ваш выбор) увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Морская удача

1 уровень, преобразование (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (червяк)

Длительность: Мгновенная

Как часть этого заклинания, вы должны коснуться удочки, гарпуна, копья, трезубца, сети или других рыбацких приспособлений. Если в течение следующих 24 часов этот предмет используется, чтобы ловить рыбу на протяжении по крайней мере часа, он вылавливает дополнительно 2к10 макрели или подобной местной рыбы крошечного размера, а так же 1к4-2 безделушки из таблицы Безделушки на странице 160 Книги Игрока (минимум 0). Поедание одной из этих дополнительных рыб восстанавливает 1 хит и рыба обеспечивает достаточно питания, чтобы поддерживать существо в течение одного дня.

Рыбы теряют своё свойство, если они не съедены в течение 24 часов после наложения этого заклинания.

Плавание

1 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: С, М (отдельный плавник или чешуйка рыбы)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касанием даёте живому существу скорость плавания, равную его обычной скорости движения плюс 10 футов на время действия заклинания. Если у существа уже есть скорость плавания больше этой, заклинание не имеет никакого эффекта на него. Существо, затронутое этим заклинанием, может получить эту скорость как невидимое магическое свойство или заклинание может временно отратить ему перепонки между пальцами рук и ног, на усмотрение заклинателя. Это заклинание не даёт способность дышать под водой, и существа, которые могут дышать только воздухом, все еще должны делать это.

На больших уровнях. Когда Вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 2 уровня или выше, оно может затронуть одно дополнительное существо в пределах дистанции за каждый уровень ячейки выше первого.

Поток

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: С, М (кольцо с узором в виде разбивающихся волн)

Длительность: Мгновенная

Ревущая струя воды выходит из вашей руки в направлении, которое вы выбираете, занимая линию 30 футов длиной и 5 футов шириной. Каждое существо в линии должно сделать спас-бросок Ловкости. Существо, которое проваливает его, получает дробящий урон 2к6 и толкается в свободное место на его выбор в пределах 5 футов от этой линии. Существо, которое преуспевает в этом спас-броске, получает половину этого урона и не отталкивается.

На больших уровнях. Когда Вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Просторная каравелла Морденкайнена

6 уровень, вызов (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 200 футов

Компоненты: В, С, М (маленькая модель каравеллы, стоящая 2 500 зм, полностью помещённая в бутылку)

Длительность: 24 часа

Вы создаёте призванную каравеллу в любой точке в пределах дистанции, которая расположена на достаточно большой водной глади, чтобы вместить её. Вы определяете общий вид этого судна когда накладываете заклинание, но оно всегда сделано из древесины и имеет примерно одинаковые пропорции. Это судно может с комфортом разместить до 20 существ и 250 000 фунтов груза, и движется со скоростью примерно 4 мили в час, имея по крайней мере с четыре существа в качестве экипажа.

После того, как длительность этого заклинания истекает, судно начинает исчезать в течении минуты, если Вы немедленно не наложите это заклинание снова. Судно все еще должно быть в пределах дистанции заклинания от вас, чтобы вы могли наложить это заклинание таким образом.

Пульсирующая волна

Заговор, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы призываете крутящуюся ленту воды, которая обертывается вокруг вас и быстро расширяется наружу. Каждое существо в пределах дистанции, кроме Вас, должно преуспеть в спас-броске Ловкости или получить дробящий урон 1к4 и помеху на атак против вас до начала своего следующего хода.

Урон от заклинания увеличивается на 1к4, когда Вы достигаете 5 уровня (2к4), 11 уровня (3к4), и 17 уровня (4к4).

Разъяренные прилипалы Бигби

2 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (отдельная прилипала и капелька щёлочи)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите существо, которое Вы можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спас-броске Телосложения или будет покрыта с ног до головы моллюсками разных размеров в течении длительности этого заклинания. Будучи покрытым у моллюсками, существо имеет помеху на атаки, спас-броски Ловкости, и проверки Харизмы. В конце каждого хода, если существо все еще покрыто моллюсками, оно получает урон кислотой 1к6. Существо в пределах 5 футов от цели этого заклинания может попытаться действием удалить моллюсков, осуществив проверку Силы против сложности спас-броска от ваших заклинаний. Если оно прошло эту проверку, заклинание заканчивается.

На больших уровнях. Когда Вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 3 уровня или выше, урон кислотой от этого заклинания увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго.

Сфера высокого давления

7 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: С, М (маленькая полая кристаллическая сфера, стоящая 1 000 зм, содержащая чистую воду под давлением)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Сфера сжатой воды формируется вокруг головы (или чего-то подобного) существа, которое Вы можете видеть в пределах дистанции, и начинает оказывать на то существо невероятное давление. Когда Вы впервые накладываете это заклинание, существо, затронутое им, получает дробящий урон 6к10. Бонусным действием в любой свой ход в течении длительности этого заклинания, вы можете снова нанести существу этот урон. Существо под эффектом этого заклинания считается задержавшим дыхание (и в конечном счете задыхается) как описано на странице 189 Книги Игрока, если существо не в состоянии дышать под водой.

В свой ход существо, находящееся под действием этого заклинания, может попытаться действием вытянуть себя из сферы. Если оно так делает, то должно преуспеть в спас-броске Ловкости против сложности спас-бросков от вашего заклинания или останется внутри сферы. Как только существо покидает сферу, заклинание заканчивается.

Утопить

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: С, М (горстка измельчённого камня, смешанного с водой)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы указываете существо в пределах дистанции, которое должно совершить спас-бросок Телосложения. Если оно терпит неудачу, на время длительности заклинания это существо теряет любую естественную плавучесть, которую оно может иметь в жидкости, и если заканчивает свой ход в жидкости, то начинает погружаться на 20 футов за раунд (если оно уже естественным образом не погружилось бы на большую глубину). Если у существа есть скорость плавания, эта скорость уменьшается вдвое на время длительности заклинания. Существо под эффектом этого заклинания может попытаться не погружаться, предприняв попытку пройти проверку Силы (Атлетика) против сложности спас-бросков вашего заклинания.

Если оно преуспевает, существо не погружается в этот ход, а при провале продолжает погружаться. Существо без скорости плавания совершает эту проверку с помехой.

Чувство воды

2 уровень, прорицание

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: С, М (глазной стебелёк морской улитки)

Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласное живое существо, предоставляя ему способность распростереть свои чувства сквозь массу воды или другой жидкости. Когда существо касается любой массы воды или жидкости, как маленькой как лужа, так и большой и прерывистой как область падения дождя, существо знает точное местоположение всего, что касается жидкость, в пределах максимального расстояния 120 футов. Это чувство может даже обнаружить существа или препятствия, которые невидимы, но контактируют с жидкостью, и могут немедленно распознать иллюзии, погруженные в жидкость на предмет того, каковы они на самом деле.

Щупальце воды

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: С, М (источник воды, такой как пузырек с водой)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаете щупальце из воды в точке на ваш выбор в пределах дистанции на твердой поверхности или водной глади. Это щупальце имеет средний размер, КД 13, 30 хитов, сопротивление огненному, колющему, рубящему и дробящему урону от немагических источников, и уязвимо для урона холодом. Щупальце использует значение и модификатор вашей базовой характеристики вместо своих значения и модификатора Силы, но по другому использует вашу статистику, определяя по ней свои спас-броски. Это щупальце исчезает, когда его хиты падают до 0 или когда заклинание заканчивается.

Когда Вы впервые накладываете это заклинание, Вы можете заставить щупальце сделать рукопашную атаку заклинанием с вашей статистикой против существа в пределах 10 футов от него. При попадании цель получает дробящий урон, равный 3кб + модификатор вашей базовой характеристики. Бонусным действием в ваш ход, вы можете приказать, чтобы щупальце переместило на не более, чем 15 футов и повторило атаку против существа в пределах 10 футов от него. Если атака щупальца попадает, вы можете приказать схватить цель вместо того, чтобы нанести урон. Если цель пытается избежать захвата, то предпринимает эту попытку против модификатора вашей базовой характеристики плюс вашего бонуса мастерства.

Вы можете также использовать действие в свой ход, чтобы приказать щупальцу действовать в соответствии с вашими жестами, выполняя функции, такие как подъем объектов или движение на расстояние до 15 футов, но щупальце не будет нападать, если Вы не прикажете это бонусным действием, как описано выше.

На больших уровнях. Когда Вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 4 уровня или выше, хиты щупальца увеличиваются на 10, а урон атаки заклинания увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше третьего.

ГРУППА ПЕРЕВОДА:

Перевод: FtZ

Photoshop: r00t35

Вёрстка: r00t35

При поддержке сайта **DUNGEONS&DRAGONS.RU**
<http://www.dungeonsanddragons.ru>



Англо-Русский словарь

Air Bubble (Conjuration)	Воздушный пузырь (Вызов)
Aquabolt (Conjuration)	Водный снаряд (Вызов)
Bigby's Blistering Barnacles (Conjuration)	Разъяренные прилипалы Бигби (Вызов)
Bless Vessel (Transmutation, ritual)	Благословить судно (Преобразование, ритуал)
Cresting Waves (Conjuration)	Девятый вал (Вызов)
Depthsurge (Evocation)	Глубинный выброс (Воплощение)
Flowsight (Divination)	Чувство воды (Прорицание)
Geyser (Evocation)	Гейзер (Воплощение)
Luck of the Sea (Transmutation, ritual)	Морская удача (Преобразование, ритуал)
Mordenkainen's Capable Caravel (Conjuration, ritual)	Просторная каравелла Морденкайнена (Вызов, ритуал)
Pressure Sphere (Conjuration)	Сфера высокого давления (Вызов)
Red Tide (Conjuration)	Красный прилив (Вызов)
Ripple (Conjuration)	Пульсирующая волна (Вызов)
Riptide (Conjuration)	Бурная волна (Вызов)
Sink (Transmutation)	Утопить (Преобразование)
Swim (Transmutation)	Плавание (Преобразование)
Torrent (Evocation)	Поток (Воплощение)
Urchin's Spines (Transmutation)	Колючки морского ежа (Преобразование)
Water Tentacle (Conjuration)	Щупальце воды (Вызов)

Участники проекта:

Photoshop и дизайн: /u/the_singular_anyone
Посетите **Walrock Homebrew** чтобы узнать больше!
<http://walrock-homebrew.blogspot.com>

Сделано с использованием изображений из свободного доступа.

Натюрморт с Библией, Винсент Ван Гог
Штормовой Берег после кораблекрушения, Гораций Верне
Дворец Донн'Анна, Неаполь, Жюль Койне
Старый Верный, Альберт Бирштада
Парусное Судно, Иван Айвазовский
Купальни, Юбер Робер

Выражаем благодарность людям с ресурса reddit и tumblr, /u/Smyris за его помощь и /u/skybug12 за его инструкции по Photoshop.