

КОМПЕНДИУМ ЗАКЛИНАНИЙ

ЧАСТЬ I



Магия в самых разных формах развивалась долгие века, что привело к великому разнообразию различных заклинаний и магических эффектов. Одни из них сильны, другие слабы, но все они стоили того, чтобы создатели сохранили их при помощи бумаги и

Самые эффективные, разумеется, широко используются по сей день, хотя многие из них сильно изменились с момента создания. Самые известные заклинания, такие как *Огненный Шар* или *Планарная Связь*, встречаются во множестве вариаций в разных формах, но, помимо них, в старой, забытой магии существуют и гораздо более любопытные эффекты.

Эти заклинания чрезвычайно редки, они могут быть достоянием потаённых сект, скрывающихся в горных долинах, или содержаться в гримурах давно погибших архимагов. Необыкновенная магия дарует необыкновенную силу, и многие из этих заклинаний бывает трудно найти, не говоря уже о том, чтобы понять и изучить их. Но те, кто ищут этой силы, всё ещё могут найти, чему поучиться, если у них достаточно воли, знаний, веры или навыков.

Избыточная магия

Книга Игрока содержит хорошо оптимизированную и сбалансированную коллекцию заклинаний. Поэтому, большинство заклинаний в этой книге могут не пригодиться в течение обычной кампании. Однако, для продвинутых игроков и мастеров заклинаний из Книги Игрока (и даже дополнений, таких как *Руководство Ксанатара* обо всём) может оказаться мало; в особенности это касается заклинателей, для которых их личные гримуары являются бесконечным источником идей.

Включать или не включать эти заклинания в свою кампанию, каждый мастер решает сам. Однако, из-за природы магии добавление новых заклинаний гораздо более рискованно, чем новых классовых архетипов или рас. Кроме этого, не обязательно использовать сразу все заклинания из этой книги, мастер может свободно решать, каким заклинаниям есть место в его приключении, а каким — нет.

Классовые заклинания

Большинство заклинаний, представленных в этой книге, подходят для бардов, клериков и чародеев. Другие заклинатели, такие как друиды, чародеи и чернокнижники, тоже могут найти для себя заклинания, но не так много. Причиной тому является сущность самих классов. Бардам доступен широчайший выбор заклинаний в игре, клирики имеют доступ ко всем заклинаниям из своих списков, а волшебники обладают

большим потенциалом в изучении новых заклинаний. В тоже время, друиды обладают весьма специфичным набором заклинаний, а чародеям и чернокнижникам доступно меньшее число заклинаний, чем другим классам. Паладины и следопыты и вовсе больше полагаются на своё оружие, чем на магию.

Опциональное правило:

Легальность Рассеивания

Некоторые заклинания сильнее других, а самые сильные могут приобрести ужасающую репутацию. Заклинание *Рассеивание* (а также его более слабая версия, *Малое рассеивание*) - определённо одно из таковых. Способное уничтожать магическое снаряжение и полностью гасить любые чары в области действия, это заклинание представляет огромную опасность для любого магически развитого общества. По-этому *Рассеивание* может вызвать тот же страх, что и ядерное оружие в реальном мире; ни один архимаг не станет разбрасываться магией направо и налево зная, что на его башню могут наложить *Рассеивание*.

Если Мастер решил разрешить *Рассеивание* в своём волшебном мире, он может также решить, что его использование может привести к определённым социальным и политическим последствиям. Использование *Рассеивания* может быть вне закона по всему миру, и любой, кто дерзнёт применить это заклинание будет жестоко наказан. В таком мире, как, например, Эберрон, повсеместное распространение магических технологий сделает *Рассеивание* настоящим ночным кошмаром, и стоит дважды подумать, прежде чем разрешать его в этом мире. Или, возможно, того, кто решиться принести такое разрушительное заклинание в мир смертных, жестоко покарают боги, следящие за надлежащим использованием магии.

Другие заклинания из этой книги, такие как *Отмена заклинания* и *Магическая агония*, также могут вызвать подобное отношение магических сообществ и божественных сущностей. Игры с самой материей этого мира - серьёзное дело, его не следует спускать на тормозах.

Опциональное правило: Временной парадокс

Магия, нарушающая естественное течение времени, возможно, является одной из самых опасных. Время определяет реальность и может стать невероятно могущественной и опасной силой, если не контролировать его должным образом.

На усмотрение Мастера, такие заклинания, как *Малая хрономантия*, *Искавление времени* и *Остановка времени*, могут вызвать различные побочные эффекты при чрезмерном использовании. Это может быть что угодно, от наложения на заклинателя Замедления, до разрывов пространственно-временного континуума.

Список заклинаний

Ниже приведён список всех заклинаний в этой книге с указанием того, к какой школе магии они принадлежат. Далее следуют списки заклинаний, доступных для каждого класса.

Первый уровень

Копия (воплощение)
Золото дураков (иллюзия)
Малая хрономантия (преобразование)
Тяжесть (преобразование)
Смутное предположение (прорицание)

Второй уровень

Малое удушение (некромантия)
Нерешительность (очарование)
Неразрешимый парадокс (очарование)
Неутолимая жажда (очарование)
Облегчение нагрузки (преобразование)
Запись воспоминания (прорицание)

Третий уровень

Призвать Азера (вызов)
Маска смерти (иллюзия)
Луч из глаз (воплощение)
Усиление эмоций (очарование)
Водяной двойник (вызов)

Четвёртый уровень

Дубликат (иллюзия)
Скорбная плащаница (некромантия)

Пятый уровень

Искривление времени (преобразование)
Отмена заклинания (ограждение)

Шестой уровень

Малое Рассеивание (ограждение)
Прогулка с духами (некромантия)

Седьмой уровень

Взгляд бехолдера (воплощение)
Великое удушение (некромантия)

Восьмой уровень

Воздушный корабль (вызов)

Девятый уровень

Магическая агония (ограждение)
Рассеивание (ограждение)

Бард

Первый уровень

Копия (воплощение)
Золото дураков (иллюзия)
Малая хрономантия (преобразование)
Смутное предположение (прорицание)

Второй уровень

Неразрешимый парадокс (очарование)
Неутолимая жажда (очарование)
Запись воспоминания (прорицание)

Ритуальные заклинания

Некоторые заклинания в этой книге классифицируются как ритуальные, и они могут быть сотворены любым заклинателем, обладающим чертой Ритуальный заклинатель. Чернокнижники, заключившие Договор гримуара, также могут добавить в свою Книгу теней эти заклинания. С разрешения Мастера персонажи, имеющие черту Ритуальный заклинатель, могут изучать эти заклинания.

Первый уровень: Копия, Тяжесть, Смутное предположение

Второй уровень: Неразрешимый парадокс, Запись воспоминания

Третий уровень

Маска смерти (иллюзия)
Водяной двойник (вызов)

Четвёртый уровень

Дубликат (иллюзия)

Пятый уровень

Искривление времени (преобразование)
Отмена заклинания (ограждение))

Шестой уровень

Малое Рассеивание (ограждение)

Восьмой уровень

Воздушный корабль (вызов)

Жрец

На усмотрение Мастер часть из нижеследующих заклинаний могут быть перенесены в доменные.

Первый уровень

Копия (воплощение)
Тяжесть (преобразование)

Второй уровень

Нерешительность (очарование)
Усиление эмоций (очарование)
Облегчение нагрузки (преобразование)
Запись воспоминания (прорицание)
Неутолимая жажда (очарование)

Третий уровень

Водяной двойник (вызов)

Четвёртый уровень

Скорбная плащаница (некромантия)

Пятый уровень

Отмена заклинания (ограждение)

Шестой уровень

Прогулка с духами (некромантия)

Седьмой уровень

Великое удушение (некромантия)

Восьмой уровень

Воздушный корабль (вызов)

Девятый уровень

Магическая агония (ограждение)

Друид

Все следующие заклинания доступны друидам. Кроме того, ваш Мастер может сделать определенные заклинания, в том числе не из этого списка, доступными для определённых Кругов Земли.

Первый уровень

Смутное предположение (прорицание)

Второй уровень

Нерешительность (очарование)

Неутолимая жажда (очарование)

Облегчение нагрузки (преобразование)

Третий уровень

Водяной двойник (вызов)

Пятый уровень

Отмена заклинания (ограждение)

Шестой уровень

Малое Рассеивание (ограждение)

Седьмой уровень

Великое удушение (некромантия)

Восьмой уровень

Воздушный корабль (вызов)

Девятый уровень

Рассеивание (ограждение)

Паладин

Первый уровень

Тяжесть (преобразование)

Второй уровень

Облегчение нагрузки (преобразование)

Нерешительность (очарование)

Пятый уровень

Отмена заклинания (ограждение)

Следопыт

Первый уровень

Смутное предположение (прорицание)

Второй уровень

Облегчение нагрузки (преобразование)

Третий уровень

Водяной двойник (вызов)

Чародей

Первый уровень

Малая хрономантия (преобразование)

Тяжесть (преобразование)

Смутное предположение (прорицание)

Второй уровень

Малое удушение (некромантия)

Неутолимая жажда (очарование)

Третий уровень

Луч из глаз (воплощение)

Четвёртый уровень

Дубликат (иллюзия)

Седьмой уровень

Взгляд бехолдера (воплощение)

Великое удушение (некромантия)

Девятый уровень

Магическая агония (ограждение)

Колдун (Чернокнижник)

Второй уровень

Малое удушение (некромантия)

Неразрешимый парадокс (очарование)

Неутолимая жажда (очарование)

Третий уровень

Луч из глаз (воплощение)

Четвёртый уровень

Скорбная плащаница (некромантия)

Пятый уровень

Искривление времени (преобразование)

Отмена заклинания (ограждение)

Седьмой уровень

Взгляд бехолдера (воплощение)

Великое удушение (некромантия)

Девятый уровень

Магическая агония (ограждение)

Волшебник

Все следующие заклинания доступны волшебникам. Однако ваш Мастер может установить правило, что некоторые из этих заклинаний могут быть найдены только в свитках или гримуарах, и, таким образом, не могут быть изучены путем получения уровней в классе волшебника.

Первый уровень

Копия (воплощение)

Золото дураков (иллюзия)

Малая хрономантия (преобразование)

Смутное предположение (прорицание)

Второй уровень

Малое удушение (некромантия)
Неразрешимый парадокс (очарование)
Неутолимая жажда (очарование)
Запись воспоминания (прорицание)
Усиление эмоций (очарование)

Третий уровень

Призвать Азера (вызов)
Маска смерти (иллюзия)
Луч из глаз (воплощение)
Водяной двойник (вызов)

Четвёртый уровень

Дубликат (иллюзия)
Скорбная плащаница (некромантия)

Пятый уровень

Искривление времени (преобразование)

Шестой уровень

Малое Рассеивание (ограждение)

Седьмой уровень

Взгляд бехолдера (воплощение)
Великое удушение (некромантия)

Восьмой уровень

Воздушный корабль (вызов)

Девятый уровень

Магическая агония (ограждение)
Рассеивание (ограждение)

Заклинания

Воздушный корабль (Airboat)

Восьмой уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (покрытый серебрянной пылью клочок шерсти стоимостью не менее 100 зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: 12 часов

Прямо над заклинателем появляется корабль, сделанный из облаков. Корабль может быть любого типа, известного заклинателю. Облака, из которых состоит корабль, пропускают солнечный свет и, следовательно, не создают тени. Корабль имеет 100 хитов, 12 КД и иммунитет к урону кислотой, холодом и ядом. Он имеет скорость полёта в 120 футов и может перевозить количество пассажиров, равное утроенному значению модификатора заклинательной характеристики заклинателя.

Управлять кораблём может только заклинатель. Во время пилотирования вы можете потратить действие на то, чтобы выпустить до трёх молний. Выберите одну или несколько целей в пределах 60 футов и сделайте бросок дистанционной атаки заклинанием за каждую молнию. Каждая молния при попадании наносит 3к6 повреждений электричеством. Заклинание Порыв ветра и ему подобные снижают скорость корабля вдвое и полностью рассеют корабль, если он проведёт в зоне их действия 2 хода. При помощи заклинания Небесные письма в корабле можно проделать отверстие, достаточно большое для того, чтобы в него можно было выбросить существо.

Взгляд бехолдера (Behold)

Седьмой уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (глаз бехолдера)

Длительность: 1 раунд

В качестве действия вы призываете луч из глаза бехолдера, который оказывает случайное воздействие на цель. После сотворения заклинания бросьте 1к10, чтобы определить эффект.

1 Чарующий луч. Целевое существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости, в противном случае оно будет очаровано вами на 1 минуту или до тех пор, пока вы или кто-то из ваших союзников не повредит существу. Этот луч не оказывает никакого эффекта на существ, имеющих иммунитет к очарованию.

2 Парализующий луч. Целевое существо должно совершить успешный спасбросок Телосложения или будет парализовано на 1 минуту. Цель может совершать повторные спасброски в конце каждого своего хода, успех прервёт эффект.

3 Устрашающий луч. Целевое существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости или будет испугано в течение 1 минуты. Цель может совершать повторные спасброски в конце каждого своего хода, успех прервёт эффект. Этот луч не оказывает никакого эффекта на существ, имеющих иммунитет к страху.

4 Замедляющий луч. Целевое существо должно совершить успешный спасбросок Ловкости или его скорость будет снижена вдвое на 1 минуту. Кроме этого существо не сможет использовать реакцию и в свой ход сможет предпринимать только действие или бонусное действие, но не оба. Цель может совершать повторные спасброски в конце каждого своего хода, успех прервёт эффект.

5 Ослабляющий луч. Цель должна совершить спасбросок Телосложения, при провале она получает 10к6 некротического урона при успехе - половину этого урона.

6 Телекинетический луч. Цель должна совершить спасбросок Силы. При провале вы можете переместить целевое существо на расстояние до 30 футов в любом направлении. Цель считается опутанной до начала вашего следующего хода.

7 Усыпляющий луч. Целевое существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости или уснёт и проведёт без сознания 1 минуту. Цель просыпается

если получает урон или если другое существо потратит действие, чтобы разбудить её. Этот луч не оказывает никакого эффекта на существ, имеющих иммунитет к очарованию, а также на нежить и конструктов.

8 Обездвиживающий луч. Целевое существо должно совершить спасбросок Ловкости. При провале оно начнёт превращаться в камень, что занимает 1 минуту, в течение которой оно считается опутанным. Цель может совершать повторные спасброски в конце каждого своего хода, успех прервёт эффект. Если эффект продлился 1 минуту, цель окаменеет до тех пор, пока не будет освобождена заклинанием Высшее восстановление или другой магией.

9 Дезинтегрирующий луч. Целевое существо должно совершить успешный спасбросок Ловкости или получит 11к6+25 урона силовым полем. Если этот урон опустит хиты цели до 0, её тело превратится в горстку серой пыли.

10 Смертельный луч. Целевое существо должно совершить успешный спасбросок Ловкости или получит 12к6 некротического урона. Если этот урон опустит хиты цели до 0, цель умирает.

На больших уровнях. Если заклинание сотворено из ячейки восьмого уровня, вы можете выбрать целями 2 существа или 3, если заклинание сотворено из ячейки девятого уровня. Эффект для каждой цели определяется отдельно, при одинаковых эффектах перебросьте кость. Вы должны определить, какой луч достанется какой цели прежде, чем совершите броски.

Искавление времени (Bend time)

5 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (кристальные песочные часы стоимостью 75 зм)

Длительность: мгновенное

Это заклинание позволяет вам управлять временем, чтобы подчинить магические силы своей воле. При сотворении этого заклинания выберите другое подготовленное заклинание не выше третьего уровня, время накладывания которого равняется одному действию. Вы сотворяете выбранное заклинание одновременно с Искавлением времени, используя обе ячейки. Искавление времени позволяет сотворить несколько заклинаний за один ход в обход обычных правил.

После сотворения этого заклинания время возвращается к своему нормальному течению и вам необходимо выполнить спасбросок Телосложения. При провале вы оглушены до конца вашего следующего хода. При успехе вы не оглушены, но в свой следующий ход сможете предпринять только обычное или бонусное действие, но не оба.)

Призыв Азера (Conjure Azer)

3 уровень, призыв

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (искусно изготовленная металлическая головоломка ценой 30 зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: 1 час

Азер с Плана Огня появляется в указанном вами месте в пределах 30 футов. Он будет дружелюбен по отношению к вам и в обмен на головоломку, которая является компонентом заклинания, окажет вам одну услугу, а затем исчезнет. Азер может оказать одну из следующих услуг. Будучи мастером-кузнецом, Азер может починить до десяти единиц оружия или комплектов брони или до трёх, если эти вещи магические. Если оружие или броня магические, но утратили свои магические свойства в результате поломки, эти свойства могут быть восстановлены, если на это будет потрачен длительный отдых. Для работы Азеру требуется свободное пространство как минимум 20 на 20 футов, куда он призовёт планарную кузницу с наковальней, где и будет работать. Азер завершит свою работу в течение часа, если не будет прерван, в случае чего он может исчезнуть до окончания работы. В этом случае он не починит одно оружие или комплект доспехов за каждую минуту прерывания. Помимо этого, Азер может заточить или укрепить до десяти единиц оружия или комплектов доспехов, которые не должны быть магическими. После того, как Азер завершит свою работу, предметы будут считаться зачарованными на +1 в течение 24 часов, что позволит им игнорировать защиту от повреждений или различные иммунитеты. Азер завершит свою работу в течение часа, если не будет прерван, в случае чего он может исчезнуть до окончания работы. В этом случае он не починит одно оружие или комплект доспехов за каждую минуту прерывания.

Азер не будет участвовать в бою, если ничто не угрожает ему лично. Если его здоровье опустится ниже половины, он немедленно использует реакцию, чтобы телепортироваться обратно в План Огня. На усмотрение мастера, Азер может быть неспособен починить некоторые магические предметы.

На больших уровнях. Если вы используете заклинание, используя ячейку шестого уровня, заклинатель может призвать сразу трёх Азеров или одного, но более способного. Три Азера могут выполнить за час втрое больше работы или выполнить ту же работу за втрое меньшее время. Если вы призываете искусного кузнеца-Азера, он может завершить ту же работу по починке вдвое быстрее или наделить предметы зачарованием +2 вместо +1. Продолжительность зачарования, однако, при этом не изменяется.

Смутное предположение (Wild Guess)

1-й круг, Прорицание (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: С, М (цветок со всеми его лепестками)

Длительность: Мгновенная

Это заклинание даёт вам приблизительное представление о количестве объектов в определённой группе. Это может быть группа существ или куча предметов, но вся группа должна находиться в пределах дальности заклинания, и вы должны видеть

отдельных членов группы для их подсчёта. Это заклинание округляется до самого большого коэффициента при оценке; таким образом заклинание направленное на кучу из 1780 золотых монет сообщит вам что их "порядка 2000", тогда как группа из 63 гоблинов была бы опознана как "около 60".

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание используя ячейку 5-го уровня, то узнаете точное количество существ или предметов в группе.

Малое удушение (Choke)

2 уровень, некромантия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: С

Длительность: концентрация, 1 минута

Вы пытаетесь задушить существо при помощи магической энергии. В качестве действия вы выбираете существо в пределах 30 футов, которое можете видеть. Это существо делает спасбросок Телосложения. При провале цель начинает задыхаться и будет получать 4к4 некротического урона каждый ход. Цель может совершать повторные спасброски в конце каждого своего хода, успех прервёт эффект. Атаки по задыхающемуся существу проводятся с преимуществом, оно само атакует с помехой. Кроме того, его скорость снижена вдвое. Если существо подвергалось эффекту этого заклинания в течение минуты, оно теряет сознание. Заклинание никак не влияет на существ, не нуждающихся в дыхании.

Маска смерти (Death Mask)

3 уровень, иллюзия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Это заклинание изменяет внешность трупа подобно заклинанию Маскировка. Труп начинает выглядеть как мёртвое тело существа того же размера и формы тела, что и оригинал. Эта иллюзия не выдержит физической проверки. Этот труп также может быть анимирован при помощи заклинания Восставший труп.

На больших уровнях. Если вы используете заклинание, используя ячейку пятого уровня, оно может заставить труп выглядеть как живое существо. Иллюзия будет неглубоко дышать, как будто существо спит. Другое существо может попытаться рассеять иллюзию, выполнив проверку Проницательности против вашей Сл заклинаний.

Рассеивание (Disjunction)

9 уровень, ограждение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: на себя (60-футовая сфера) **Компоненты:** В, С, М (изумруд стоимостью не менее 1000 зм, расходуемый заклинанием) **Длительность:** мгновенное

После сотворения все магические эффекты в радиусе 60 футов развеиваются, а зачарованное оружие считается обычным. Разумные предметы и артефакты временно теряют свою силу, которая возвращается по прошествии 24 часов или короткого отдыха. Магические эффекты и предметы на самом заклинателе, а так же на любом существе, которого он касается, не подвержены действию этого заклинания.

Это заклинание имеет шанс развеять *Преграду магии*. Этот шанс равняется 1 за каждый уровень заклинателя, сотворяющего Рассеивание. Если Преграда магии рассеяна, магические эффекты и предметы, находившиеся под ней, также подвергаются действию *Рассеивания*. Если *Преграда магии* не рассеяна, магические эффекты и предметы, находившиеся под ней, не подвергаются действию *Рассеивания*. Некоторые магические предметы можно починить после того, как они подверглись действию *Рассеивания* или малого *Малого Рассеивания*. Такие магические предметы, как свитки и зелья, считаются безвозвратно уничтоженными. Неперезаряжаемые магические предметы, такие как Колокольчик открывания или Колода иллюзий, также теряют магические свойства и считаются обычными предметами. Перезаряжаемые магические предметы восполняют заряд вдвое дольше, чем обычно. Любые настройки магических предметов сбиваются и на их восстановление необходимо потратить длительный отдых.

Дубликат (Duplicate)

4 уровень, иллюзия

Время сотворения: 10 минут

Дистанция: касание

Компоненты: С, М (серебряное зеркальце за 50 зм)

Длительность: 1 час

Это заклинание создаёт иллюзорный дубликат предмета, который мог бы поместиться в 5-футовый куб. Это может быть любой предмет, за исключением артефактов. Иллюзия кажется реальной на ощупь и даже способна наносить урон, если на это способен оригинал, но не более 1к6 урона того же типа, что и оригинал. Любое существо, атакованное дубликатом, или имеющее достаточно времени, чтобы сравнить его с оригиналом, может распознать иллюзию, выполнив успешную проверку Интеллекта против вашей Сл заклинаний. По истечении 1 часа иллюзия заканчивается и дубликат исчезает.

На больших уровнях. Если вы используете заклинание, используя ячейку пятого уровня, длительность действия возрастает до 8 часов. В дальнейшем увеличение происходит до 12 часов на шестом уровне, 24 часов на седьмом, одной недели на восьмом и одного месяца на девятом уровне.

Луч из глаз (Eye ray)

3 уровень, воплощение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, М (обожжённый монокль)

Длительность: мгновенное

В качестве действия вы выпускаете разрушительную энергию в виде широкого луча из ваших глаз. Вы должны напрямую видеть цель для использования этого заклинания. В качестве цели вы можете выбрать существо или два существа, если они находятся не дальше, чем в 5 футах друг от друга. Каждое существо делает спадбросок Ловкости. В случае провала существа получают 6к8 урона силовым полем, кроме того, они ослеплены до конца их следующего хода. В случае успеха существа получают половинный урон и не ослепляются. Вы так же ослеплены до конца вашего следующего хода.

На больших уровнях. При сотворении заклинания на высших уровнях, его урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень выше третьего. Если вы используете заклинание, используя ячейку пятого уровня, вы можете выбрать до трёх целей в пределах пяти футов. Если вы используете заклинание, используя ячейку седьмого уровня, вы не ослепляетесь после сотворения заклинания.

Золото дураков (Fool s gold)

1 уровень, иллюзия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (настоящая золотая монета и некоторое количество меди стоимостью не менее 1 см)

Длительность: концентрация, 4 часа

Использование этого заклинания скорее всего сильно не понравится всем торговцам города и даже может привести к аресту. В качестве действия вы заставляете некоторое количество медных монет выглядеть как золотые. Количество созданных золотых монет равно количеству медных, которых вы касаетесь, до 500 зм. Медные монеты становятся неотличимыми от той золотой монеты, которая является компонентом заклинания. Фальшивые монеты снова начнут выглядеть как медяки если их отнести от дальше, чем на 15 футов от оригинала, или если их коснуться холоднокованым железом. Существо, внимательно изучившее поддельные монеты, может распознать иллюзию, выполнив успешную проверку интеллекта против вашей Сл заклинаний. Причиной этому может быть разница в весе между медью и золотом или в различии медной и золотой монет на ощупь.

Нерешительность (Hesitation)

2-й круг, Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С, М (маленький латунный колокол и несколько шариков)

Продолжительность: мгновенная

Это заклинание заставляет существ колебаться, когда они действуют в бою. Бросьте 10к8; результат будет количеством хитов существ, на которых это заклинание может подействовать. Существа в пределах 20 футов 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 уменьшают свою инициативу на 4. Это не влияет на текущий раунд боя и вступает в силу со следующего раунда. Существо, чья инициатива падает до нуля из-за этого заклинания, имеет инициативу 1, но становится ошеломлённым до конца следующего хода. Нежить и существа, обладающие иммунитетом к очарованию, не попадают под действие этого заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3-го уровня или выше, бросайте дополнительно 2к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

Неразрешимый парадокс (impossible Riddle)

2 уровень, очарование (ритуал)

Время сотворения: 10 минут

Дистанция: касание

Компоненты: С, М (чернила и тонкая серебряная проволока стоимостью 15 зм, расходуемая заклинанием) **Длительность:** 24 часа

Это заклинание похоже на Невидимое письмо, но оно скрывает истинный смысл написанного. Любое существо, читающее заколдованный текст, обязано совершить успешный спадбросок Мудрости, иначе оно будет поставлено в тупик неразрешимым парадоксом. Существа, имеющие иммунитет к очарованию, не подвергаются действию этого заклинания, как и существа, находящиеся в бою или иной опасной ситуации.

Наткнувшись на парадокс, существо будет пытаться его разрешить. Большинство существ будут просто стоять и смотреть на текст или, возможно, слегка шевелиться, ёрзать на месте или расхаживать взад-вперёд в задумчивости. Существа выполняют проверки Восприятия, чтобы заметить что-либо помимо данного текста, с помехой. Действие заклинания прекращается, если существо подвергается опасности или если другое существо, успешно выполнившее спадбросок Мудрости, потратит действие, чтобы объяснить ему решение парадокса. Заклинание также прервётся, если существо отойдёт дальше, чем на 15 футов от текста. Существо не станет враждебным против того, кто отвлекает его от решения загадки.

Усиление эмоций (inflame Emotions)

3 уровень, очарование

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: концентрация, 1 минута

Вы пытаетесь усилить эмоции, испытываемые группой существ. Каждый гуманоид, находящийся в сфере

радиусом в 20 футов с центром в точке, в которую вы указываете, делает спасбросок Харизмы. Если существо проваливает спасбросок, выберете один из двух следующих эффектов. Вы можете превратить волнение, тревогу или беспокойство в настоящий страх. Существо начинает бояться того, о чём оно волновалось; например, торговец, беспокоящийся о сохранности своего товара, может запаниковать, а стражник, которого запугивает могучий воин, может в страхе убежать. Когда действие заклинания заканчивается, существо возвращается к своей прежней эмоции, помня о своём страхе, но не догадываясь о его причине.

Помимо этого, вы можете заставить цель стать враждебной по отношению к другим существам по вашему выбору, с которыми она раньше конфликтовала или была с ними полностью нейтральной. Вы не можете заставить друзей или компаньонов драться друг с другом, если только они до этого горячо о чём-нибудь не спорили. Пока длится заклинание, цель затеет громкую ссору с существами, которых вы выбрали, причём предмет ссоры может быть мелким и незначительным. Обычно миролюбивое существо не станет применять насилие, если только его не применят против него. В то же время вспыльчивое или агрессивное существо может атаковать существ, которых вы выбрали. Реакция каждого конкретного существа определяется Мастером. По окончании действия заклинания беспричинный гнев существа пропадает, но оно может остаться враждебным, если другое существо сделало что-то, что может его разозлить.

Неутолимая жажда (insatiable Thirst)

2 уровень, очарование

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (сосуд с песком)

Длительность: 1 минута

Под воздействием этого заклинания существо начинает мучиться сильной жаждой. Цель в пределах 30 футов, которую вы должны видеть, делает спасбросок Телосложения. При провале цели кажется, что она умирает от жажды. Она немедленно выпивает любую жидкость, которая есть у неё при себе, и в течение минуты ищет, чего бы ещё выпить. Это относится и к зельям, но существо не станет пить жидкость, про которую она знает, что та ядовита, отравлена или каким-либо другим образом опасна.

Цель будет пить жидкости, обладающие обезвоживающим действием, например, алкоголь, но только до тех пор, пока не поймёт, что они не утоляют жажду. Любой утоляющий жажду напиток не утолит жажду до конца и существо будет продолжать искать питьё. В зависимости от темперамента, существо может стать или не стать враждебным по отношению к существу, которое не даёт ему напиться.

Малое Рассеивание (Lesser Disjunction)

6 уровень, ограждение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (Изумруд стоимостью не менее 500 зм)

Длительность: мгновенное

Эта, более слабая, и возможно более ранняя, версия Рассеивания нарушает магию лишь на одном существе. Вы выбираете одно существо которое вы можете видеть в пределах дальности, после чего оно должно совершить спасбросок Ловкости. При провале все магические эффекты на существе немедленно оканчиваются, и все магические предметы существа лишаются своей магии. Разумные предметы и артефакты также теряют силу, но лишь временно и восстанавливают магию после завершения короткого отдыха.

Настройка затронутого существа на магические предметы оканчивается и может быть восстановлена лишь по окончании длительного отдыха. Чудесные предметы, на которые невозможна настройка, теряют силу навсегда. Зелья превращаются в бесполезное варево, палочки теряют заряды, свитки лишаются заклинаний на себе и т.д.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 6.

Облегчение нагрузки (Lighten Load)

2 уровень, преобразование

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (пёрышко)

Длительность: 8 часов

Это заклинание делает тяжёлые объекты заметно легче, облегчая их транспортировку. При сотворении заклинатель прикасается к предметам, которые все вместе помещаются в 5-футовый куб. Вес каждого предмета уменьшается на 50 . Если по окончании действия заклинания существо несёт больше веса, чем оно способно, оно должно выполнить проверку Силы или упадёт на землю из-за чрезмерной нагрузки.

Малая Хрономантия (Lesser Chronomancy)

1 уровень, преобразование

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: на себя

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (чистый песок)

Длительность: мгновенное

Изменяя течение времени вокруг себя, вы можете дублировать одно из ваших слабейших заклинаний. Используя это заклинание, выберите один из известных вам заговоров, время сотворения которого равняется 1 действию и частью которого не является атака. Вы сотворяете этот заговор дважды во время наложения этого заклинания. Вы можете выбрать целыми два разных существа в пределах досягаемости или одно и то же существо. Если заговор производит какие-либо эффекты, вы можете выбрать два эффекта вместо одного или вызвать один и тот же эффект в двух разных зонах.

Отмена (Revoke)

5-й круг, Ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (сожжённый лист бумаги из гримуара мёртвого волшебника) **Продолжительность:** мгновенная

Проклятие всех магов, это заклинание сжигает одну из ячеек заклинаний цели.

Выберете цель которую вы можете видеть в пределах дистанции. Это существо должно совершить спасбросок своей заклинательной характеристики (маг - спасбросок Интеллекта, бард - Харизмы и т.п.); если у существа по какой-то причине нет основной заклинательной характеристики, то оно совершает спасбросок Телосложения. Если целевое существо не имеет ячеек заклинаний, заклинатель получает 10кб психического урона.

При провале спасброска цель теряет ячейку самого высокого уровня из имеющийся у неё на данный момент, или же заготовленное заклинание, если у неё нет ячеек в привычном понимании этого слова (как в случае с монстрами). Цель также получает 1к8 некротического урона за уровень потерянной ячейки. Эти ячейки можно восстановить как обычно.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7-го уровня, вы сжигаете сразу две ячейки заклинаний цели, а урон получаемый вами, если у цели нет ячеек, увеличивается до 14кб. При использовании заклинания 9-го уровня вы удаляете три ячейки заклинаний цели, или же получаете 18кб психического урона.

Магическая агония (Spellburn)

9-й круг, Ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (зуб демилыча из драгоценного камня, стоящий не менее 1000 зм)

Длительность: мгновенная

Подобно заклинанию Отмена, это заклинание является проклятием магов всех мастей, поскольку бьёт по самой основе их магических способностей. Выберите цель которую вы можете видеть в пределах дистанции. Если у цели есть заклинания, она подвергается эффектам Магической агонии.

Если у цели нет ячеек заклинаний, вы получаете 18кб +

40 некротического урона, так как сила ваших чар бьёт по вам же.

Каждый раз, когда затронутое существо накладывает заклинание с использованием ячейки 1-го уровня или выше, оно должно совершить спасбросок своей заклинательной характеристики. Если у существа по какой-то причине нет основной заклинательной характеристики, то оно совершает спасбросок Телосложения

При провале ячейка расходуется, но заклинание не вступает в силу. Затем цель также получает 2к8 некротического урона за уровень затраченной ячейки. При успешном спасброске заклинание вступает в силу как обычно, и существо получает только половину урона.

После трёх успешных спасбросков цель оканчивает эффект на себе. После трёх провалов существо оказывается неспособным произносить заклинания, пока оно не завершит длительный отдых. Успехи и провалы не должны быть последовательными; отслеживайте количество и тех, и других, пока не накопите три одинаковых результата.

Скорбная плащаница (Sorrowful Shroud)

4-й круг, Некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (немного грязи с безымянной могилы)

Продолжительность: концентрация, до 1 минуты

Потерянные, плачущие души окружают заклинателя, защищая его от вреда и набрасываясь на живых существ вокруг него. Вы окружаете себя ужасной энергией, чтобы защититься от вреда. Покуда этот саван покрывает ваше тело, все атаки против вас совершаются с помехой. Кроме того, бонусным действием в ваш ход вы можете оторвать немного некротической силы от своего савана, чтобы нанести удар по врагам. Совершите дальнюю атаку заклинанием против одного существа, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. При ударе это существо получает 2к8 некротического урона и может не восстанавливать хиты до начала вашего следующего хода.

Кроме того, неразумная и никем не управляемая нежить не нападает на вас, пока вы укрыты скорбной плащаницей. Разумная нежить, такая как лич или вампир, должна преуспеть в спасброске Мудрости, чтобы ударить вас, выбирая другую цель при провале.

Великое удушье (Suffocate)

7-й круг, Некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов (квадрат 20-футового радиуса)

Компоненты: В, М (кусок верёвки из петли висельника)

Продолжительность: концентрация, до 1 минуты

Все существа в области действия этого заклинания немедленно начинают задыхаться. Выберите точку в пределах диапазона. Все существа в квадрате радиусом 20 футов от выбранной вами точки в пределах дальности заклинания должны совершить спасбросок Телосложения. При успехе они не подвергаются действию заклинания.

При провале же существо начинает задыхаться, получая 6кб некротического урона за ход. Существа могут повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе действие заклинания при успехе. Так как существа становятся крайне отвлечены, все атаки против них совершаются с преимуществом, и все их собственные атаки существа получают помеху. Кроме того, скорость существ уменьшается вдвое, и эффект не заканчивается, если существо оставляет область действия заклинания.

Если существа все ещё затронуты заклинанием по прошествии одной минуты, они падают без сознания. Заклинание не влияет на существ не нуждающихся в дыхании.

Запись воспоминания (Transcribe Memory)

2-й круг, Прорицание (ритуал)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: На себя

Компоненты: В, М (редкие чернил на 50 зм, используемые заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Это лучшее заклинание для тех кто хочет создать безошибочные записи событий. Проведя 1 час за

медитацией над пустым листом бумаги или иным средством для записи, типичным для данного мира, вы можете в абсолютной точности записать свои воспоминания об одном недавнем событии. Это событие должно было произойти не более чем за неделю до момента начала использования заклинания и его максимальная длительность не может быть более 24 часов. Эта запись должна быть написана на языке, который вы знаете. Любое существо, которое читает вашу учетную запись, автоматически поймёт точно то, что вы видели и желаете передать, хотя они и могут считать что вы ошибаетесь в своём восприятии и оценке событий.

Прогулка с духами (Walk with Spirits)

6-й круг, Некромантия

Время накладывания: 1 час

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (кусочек камня из надгробия и благоволения на 75 зм, потребляемые заклинанием)

Продолжительность: Концентрация, до 1 часа

Вы входите в царство мёртвых, идя за помощью и советом к духам тех, чьи тела лежат поблизости. Это заклинание, которое можно использовать на кладбище или на месте битвы, позволяет заклинателю говорить с духами, обращаясь к ним за советами, информацией или наставлением. Тем не менее, это также делает заклинателя уязвимыми для возмездия со стороны злых призраков. Произнося это заклинание вы переходите в Пограничный Эфир. Вы не можете переместиться в нём более чем на 100 футов от исходного места, где вы произносили это заклинание. Находясь там вы призываете духов любых тел, находящихся поблизости; вы можете задавать им вопросы как если бы использовали Разговор с мёртвыми. Вы можете задать каждому духу до пяти вопросов, прежде чем он будет отпущен. Основным отличием от Разговора с мёртвыми является то, что эти духи намного свободнее в своих ответах, они могут знать что-то, что произошло с момента их смерти, могут размышлять о будущем и могут предложить, какие вопросы задавать, если будут настроены к вам благодушно и пожелают помочь.

Духи не обязаны отвечать правдиво, если только вы не принудите их магией этого же заклинания, и в этом случае они ответят только на три вопроса вместо пяти.

После освобождения дух может вернуться на покой или атаковать вас как баньши, привидения или спектр (на выбор Мастера).

Дух может напасть на вас, если вы будете неуважительны к нему или ваши вопросы покажутся ему возмутительными, или если при жизни он был враждебен вам или вашему роду. Большинство духа не любят, когда тревожат их покой, и это может вызвать у них злость.

Большинство духов, тем не менее, как правило сперва предупреждают о том, что им неприятны ваши слова или сам факт призыва, и нападают лишь если увещевания не помогли. Будучи побеждённым, дух рассеивается и возвращается на покой.

Водяной двойник (Sorrowful Shroud)

3 уровень, вызов

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С

Длительность: 24 часа

Любая жидкость со спокойной поверхностью, на которую наложено это заклинание, становится смертельной ловушкой для первого существа, отразившегося в ней. Водяной двойник первого существа, отразившегося в жидкости во время действия заклинания, поднимется из её поверхности. Размер двойника зависит от объёма жидкости, но не может превысить размер существа. Водяной двойник немедленно пытается прикоснуться к вызвавшему эффект существу, используя его бонус Силы для ближних атак. Он имеет то же количество хитов, очков способностей и КД, что и вызвавшее эффект существо в момент срабатывания заклинания, но не может использовать его классовые или расовые черты. Если водяной двойник успешно касается существа, он начинает обволакивать его тело жидкостью. Существо должно сделать спасбросок Силы. При успехе двойник исчезает, а существо промокает. При провале существо начинает получать 3к8 кислотного урона каждый ход и, кроме того, урон, равный половине урона, который получает двойник.

Заклинание *Сотворение и уничтожение воды* и ему подобная магия способно мгновенно уничтожить водяного двойника. Заклинатель, применяющий заклинание *Формировать воду*, делает проверку с использованием модификатора его заклинательной характеристики против Сл заклинаний заклинателя, сотворившего Водяного двойника. Если Сл заклинаний отсутствует, она принимается равной 15.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку четвёртого уровня, длительность заклинания увеличивается, до 1 недели. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку пятого уровня, длительность заклинания увеличивается, до 1 месяца. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку шестого уровня, длительность заклинания увеличивается, до 1 года. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку четвёртого уровня, длительность заклинания не ограничена.

Тяжесть (Weight)

1 уровень, преобразование (ритуал)

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (маленький свинцовый шарик)

Длительность: 8 часов

Это заклинание предохраняет от воровства, увеличивая вес контейнера, когда его пытается поднять любое существо, кроме заклинателя. Заклинание действует на один контейнер, например, кошель или сундук, размером не более 5-футового куба. Когда любое существо, помимо заклинателя, пытается поднять контейнер, вес контейнера увеличивается до веса этого существа, умноженного на 1к4+1. Заклинатель может выбрать существ, которые могут поднимать контейнер, в числе, равном модификатору его заклинательной характеристики. Попытка поднять существо, которое поднимает контейнер, не вызывает срабатывания эффекта.

ЧАСТЬ II



Тёмная магия, поприще злобных некромантов, безнравственных манипуляторов, безумных служителей древних культов, всегда была и будет одной из самых больших угроз миру. Древние и давно забытые заклинания ждут своего часа, чтобы вновь даровать злым

заклинателям небывалое могущество. Магия сама по себе не является добром или злом; это лишь сила, наполняющее мироздание, это одна из многих частей природы, и мораль заклинания определяется лишь волей заклинателя. Несмотря на это, некоторые виды магии поддаются злу легче, чем другие.

Однако, не вся магия в этом сборнике может считаться злой. Кроме магии крови и яростной магии друидов существуют и другие формы магии, черпающие свои силы из холодного света звезд или из глубочайшей бездны Страны Теней. Не смотря ни на что, это старая магия запрятана очень глубоко, в древних библиотеках, заперта в рассыпающихся от старости фолиантах или лежит в забвении в иных планах около скелета мага, до сих пор держащего руку на обложке.

Многие заклинания в этом сборнике объединены различными темами.

Не каждое заклинание связано с определенной темой, и некоторые связаны с существующими заклинаниями в Книге Игрока или первой части Компендиума заклинаний.

Тематические связи и потенциал

Темы заклинаний включают **Астрологию**, магию бесконечных космических глубин, способную предугадывать будущее и обрушивать на землю гнев далёких звезд; **Магию Крови**, грязную и нечестивую магию, черпающую магическую силу из жертвоприношений; **Тёмную магию друидов**, подвластную полубезумным друидам и следопытам, не желающим ничего другого, кроме как полного возвращения общества к природе; и **Магию Теней**, позволяющую иллюзионисту копировать другие заклинания, используя полуреальную теневую материю, вытянутую из Страны Теней.

Ваш Мастер может ограничить доступ вашего класса к определенным заклинаниям из тем, описанных выше. Не каждый друид должен идти путём изучения разрушающей энергии Тёмной магии друидов. И не каждый иллюзионист способен управиться со всеми сложностями Магии Теней.

Для Мастеров этот сборник даёт не просто ряд новых игровых возможностей. Многие заклинания, включённые сюда, идеально подходят для злодеев вашей кампании, будь то безумный друид или дух давно умершего древнего кровавого мага, жаждущий возмездия.

При создании НИП и врагов со способностью к магии, вы можете наделить существо способностью к магии, дать ему определённый уровень какого-либо класса или полностью создать персонажа заново, как это сделал бы игрок. Однако, делайте это с осторожностью. Удачный бросок или хитрый план могут привести к тому, что игроки получат доступ к гримуару могущественного архимага.

Общий список заклинаний

Ниже изложен список, включающий в себя все заклинания, содержащиеся в этой книге, а также, заклинания подходящие каждому классу.

Первый уровень

Кровотечение (некромантия)
Багряный Болт (некромантия)
Теневое воплощение (иллюзия)
Отражение урона (преобразование)

Второй уровень

Таинственное мастерство (преобразование)
Проклятие крови (некромантия)
Багровое пламя (некромантия)
Теневой вызов (иллюзия)
Гниение (преобразование)

Третий уровень

Жестокая судьба (прорицание)
Призыв губителей (вызов)
Малый телекинез (преобразование)

Четвёртый уровень

Призыв Ржавых монстров (вызов)
Экстрапланарное чувство (прорицание)
Ржавение (преобразование)

Пятый уровень

Багровое похищение (некромантия)
Чтение по звёздам (прорицание)
Звездопад (воплощение)

Шестой уровень

Чёрная мантия (некромантия)
Багровое безумие (некромантия)
Иссушающая болезнь (некромантия)

Седьмой уровень

Мор (некромантия)
Дикий огонь (воплощение)

Восьмой уровень

Багровый туман (некромантия)
Теневая форма (некромантия)

Девятый уровень

Обращение времени (преобразование)

Бард

1 уровень

Теневое воплощение
Отражение урона

2 уровень

Таинственное мастерство
Теневой вызов

3 уровень
Малый телекинез

4 уровень
Экстрапланарное чувство

9 уровень
Обращение времени

Жрец

Ваш Мастер может решить, что некоторые из чар магии крови доступны только клирикам злых богов, учитывая присущую им тьму жертвенной магии.

1 уровень
Кровотечение
Отражение урона

2 уровень
Проклятие крови
Багровое пламя
Гниение

3 уровень
Жестокая судьба

4 уровень
Экстрапланарное чувство
Ржавение

5 уровень
Багровое похищение
Чтение по звёздам

6 уровень
Чёрная мантия
Багровое безумие
Иссушающая болезнь

7 уровень
Мор

8 уровень
Багровый туман

9 уровень
Обращение времени

Друид

Многие заклинания, имеющих в этом списке, предназначены для достаточно жестоких, агрессивно настроенных друидов, либо тех, кто родом из диких и примитивных культур, либо тех, кто имеет довольно экстремальную идею восстановления природы.

1 уровень
Кровотечение

2 уровень
Гниение

3 уровень
Призыв Зараз

4 уровень
Призыв Ржавых монстров

Экстрапланарное чувство
Ржавение

5 уровень
Чтение по звёздам
Звездопад

6 уровень
Иссушающая болезнь

7 уровень
Мор
Дикий огонь

9 уровень
Обращение времени

Следопыт

Как и в случае с друидами, многие из этих заклинаний предназначены для следопытов больше намеренных защищать природу от человека, нежели наоборот.

1 уровень
Кровотечение

3 уровень
Призыв Зараз

4 уровень
Экстрапланарное чувство
Ржавение

Чародей

1 уровень
Кровотечение
Багряный болт
Отражение урона

2 уровень
Проклятие крови
Багровое пламя

3 уровень
Малый телекинез

4 уровень
Экстрапланарное чувство

5 уровень
Багровое похищение
Чтение по звёздам
Звездопад

Колдун (Чернокнижник)

Слово Warlock в переводе студии Фантом звучит как "Колдун", а в переводе Анонов - как "Чернокнижник".

1 уровень
Кровотечение
Багряный болт
Теневое воплощение
Отражение урона

2 уровень

Таинственное мастерство
Проклятие крови
Багровое пламя
Теневой вызов
Гниение

3 уровень

Жестокая судьба
Призыв Зараз
Малый телекинез

5 уровень

Багровое похищение
Чтение по звёздам
Звездопад

6 уровень

Чёрная мантия
Багровое безумие
Иссушающая болезнь

7 уровень

Мор

8 уровень

Багровый туман
Воплощение в тень

9 уровень

Обращение времени

Волшебник

1 уровень

Кровотечение
Багряный болт
Теневое воплощение

2 уровень

Таинственное мастерство
Проклятие крови
Багровое пламя
Теневой вызов

3 уровень

Жестокая судьба
Малый телекинез

4 уровень

Экстрапланарное чувство

5 уровень

Багровое похищение
Чтение по звёздам
Звездопад

6 уровень

Чёрная мантия
Багровое безумие
Иссушающая болезнь

8 уровень

Багровый туман
Воплощение в тень

9 уровень

Обращение времени

Вариант мага: Теневое плетение

С одобрения вашего Мастера вы можете использовать следующие варианты для вашего мага любой школы, заменяя ими обычные возможности даруемые магической традицией.

Малый фантазм. На 2-м уровне вы узнаете 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 повторить эффекты любого заговора школы Воплощения из списка заклинаний любого класса. Когда вы делаете это, вы наносите урон как заклинатель 1-го уровня, и заговор наносит психический урон. Кроме того, если цель преуспевает в спасброске против выбранного вами заговора, то становится免疫 к Малому фантазму на следующие 24 часа.

Теневое плетение. Начиная с 6-го уровня, вы можете наполнить свои заклинания школы Воплощения теневой магией. Когда вы используете заклинание волшебника относящееся к школе Воплощения 1-го уровня или выше, вы можете наложить заклинание, как если бы вы израсходовали ячейку на один уровень выше, чем вы сделали это фактически, пока вы имеете хотя бы одну ячейку заклинания этого, более высокого уровня. Когда вы используете эту способность, цель или цели заклинания должны совершить спасбросок Интеллекта. При успехе, они не получают никакого дополнительного урона от повышения уровня заклинания. Вы можете использовать эту способность несколько раз за день, в количестве равном вашему модификатору Интеллекта (минимум один).

Заклинания

Таинственное мастерство (Arcane Skill)

2 уровень, преобразование
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

На один час вы получаете владение одним навыком, инструментом или транспортным средством если до этого им не владели. Это заклинание подавляется Препградой магии. В действительности вы не получаете знаний, относящихся к выбранному навыку. Заклинание заканчивается по истечении длительности или когда вы совершите проверку навыка столько раз, сколько равен уровень ячейки, при помощи которой вы сотворили это заклинание. Если, например, вы используете это заклинание, чтобы получить владение кузнечными инструментами, вы не получите никаких знаний о кузнечном деле, вы просто сможете бездумно совершать необходимые действия. В случае навыков, основанных на знании, таких как Магия, Религия или История, вы получите ответ на определённый вопрос только при успешной проверке навыка, при провале вы не узнаете ничего.

Жестокая судьба (Baneful Fate)

3 уровень, прорицание (ритуал)
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (замороженный пепел)
Длительность: 1 неделя

Вы произносите зловещее пророчество, предсказывающее гибель существа, которого вы касаетесь. Существо должно выполнить спасбросок Мудрости, при успехе заклинание не действует. При провале цель постигает неотвратимая судьба. Бонусным действием или реакцией вы можете призвать на голову существа кару небесную, заставив сияющую звезду упасть с небес и нанести цели 2к6 урона излучением и 2к6 урона огнём или холодом, что вы выбираете при сотворении заклинания. Цель также ослепляется до конца своего следующего хода. После того, как вы призвали звезду с небес, заклинание заканчивается. Заклинание также заканчивается по истечении длительности действия или если вы в свой ход потратите действие, чтобы отменить заклинание.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки 5 уровня длительность увеличивается до месяца и вы можете призвать звезду дважды.

При сотворении этого заклинания с помощью ячейки 7 уровня длительность увеличивается до года и вы можете призвать звезду трижды.

При сотворении этого заклинания с помощью ячейки 9 уровня заклинание действует, пока не будет рассеяно или до тех пор, пока вы не призовёте звезду трижды.

Чёрная мантия (Blackmantle)

6 уровень, некромантия
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: На себя (30-футовая сфера)
Компоненты: В, С, М (осколок кости, испачканный сажей) Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы окутывая себя тёмной энергией, нейтрализую любую исцеляющую или восстанавливающую магию в зоне действия. При сотворении этого заклинания бросьте 8к10, чтобы определить пул заклинания. Любое лечение в размере вплоть до этого числа в зоне действия будет нейтрализовано и вычтено из пула. Лечение от заклинаний, таких как Лечение ран и Множественное лечащее слово, будет нейтрализовано для всех существ внутри области действия заклинания, но ячейка заклинания будет потрачена как обычно. Если лечение производится магическим предметом, таким как зелье лечения, зелье потребляется без всякого эффекта; если лечение производится предметом, имеющим заряды, заряды тратятся без всякого эффекта. Естественное лечение, такое как регенерация или Второе дыхание воина и другие классовые и расовые способности, также не действует в пределах действия Чёрной мантии. Если размер исцеления превышает размер пула, излишек лечения действует как обычно и заклинание заканчивается.

Кровотечение (Bleed)

1-й круг, Некромантия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: В, С, М (кровавик стоимостью не менее 10 зм)
Длительность: Мгновенная

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 кроме нормального урона от атаки, цель также получает дополнительные 2к8 урона того же типа. Кроме того, рана оставленная этой атакой начинает обильно кровоточить. Пока вы поддерживаете концентрацию, цель получает 1к4 некротического урона в начале своего хода, а её скорость уменьшается вдвое. Этот эффект заканчивается, если вы теряете концентрацию, если существо получает магическое лечение или если оно перевязывает рану успешной проверкой Медицины против вашей Сл спасбросков.

Проклятие крови (Blood Curse)

2 уровень, некромантия
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 90 касание
Компоненты: В, С, М (кровь заклинателя)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Как часть соматического и материального компонента этого заклинания, вы наносите себе рану и брызгаете на врагов своей кровью. Вы получаете 2к8 некротического урона, а ваш максимум хитов уменьшается на половину этого значения. Это уменьшение длится до завершения короткого отдыха. Существо, которого вы затем

касается должно выполнить спасбросок Мудрости или будет проклято на время действия заклинания. При сотворении этого заклинания выберите одно из следующих проклятий:

Выберите одну из характеристик. Цель совершает проверки и спасброски этой характеристики с помехой.

Проклятое существо совершает броски атаки против вас с помехой.

Пока цель проклята, ваши атаки и заклинания наносят ей дополнительно 1к8 некротического урона. Заклинание Снятие проклятия и ему подобная магия снимает этот эффект. Эффект также заканчивается если вы теряете концентрацию.

На юольших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки третьего уровня или выше размер кровавой жертвы увеличивается до 3к8, а длительность увеличивается до 10 минут. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки четвёртого уровня или выше размер кровавой жертвы увеличивается до 4к8 и заклинание действует 8 часов и больше не требует концентрации. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки шестого уровня или выше размер кровавой жертвы увеличивается до 6к8 и заклинание действует 24 часа.

Призыв Зараз (Conjure Blights)

3 уровень, призыв

Время сотворения: 1 минута

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (свежая кровь разумного существа)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы наносите себе или согласному или опутанному существу 2к4 урона чтобы призвать Зараз в свободное пространство, которое вы можете видеть в пределах досягаемости заклинания. Выберите один из вариантов того, что будет призвано:

2 Древесных заразы (характеристики имеются в модуле Проклятие Срада)

4 Вьющихся заразы

8 Игольчатых зараз

10 Ветвистых зараз

Заразы, призванные этим заклинанием, исчезают, когда их хиты опускаются до 0 или заклинание заканчивается.

Призванные Заразы враждебны по отношению к любым существам за исключением нежити и других Зараз. Если вы использовали собственную кровь, Заразы будут дружелюбны по отношению к вам, но не к вашим спутникам. Броски инициативы совершаются сразу за всех Зараз как за группу. Вы можете приказать Заразам совершить определённое действие, но не можете приказать им не атаковать определённое существо, вы можете только указать приоритет одних целей над другими.

Если вы не дадите заразам никаких команд, они будут атаковать любых ближайших существ, отдавая приоритет самым слабым.

Характеристики зараз есть у Мастера.

Призыв Ржавых монстров (Conjure Rust Monsters)

4 уровень, призыв

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете Ржавых монстров в свободное пространство, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. При сотворении этого заклинания вы выбираете количество призываемых монстров, до четырёх. Ржавые монстры, призванные этим заклинанием, исчезают, когда их хиты опускаются до 0 или заклинание заканчивается.

Призванные существа дружелюбны по отношению к вам и вашим спутникам. Броски инициативы совершаются сразу за всех монстров как за группу. Ржавые монстры будут подчиняться вашим голосовым командам, не требующим действий. Если вы не дадите никаких команд, эти существа будут искать любой металл, чтобы съесть его, атакуя только чтобы защитить себя или в случае, если не найдут бесхозного металла.

Характеристики Ржавых монстров есть у Мастера.

Багряный болт (Crimson Bolt)

1 уровень, некромантия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (кровь заклинателя в объёме 2кб некротического урона)

Длительность: Мгновенное

Вы превращаете свою кровь в злую некротическую энергию чтобы затем обрушить её на своих врагов. Вы получаете 2кб некротического урона, а ваш максимум хитов уменьшается на половину этого значения. Это уменьшение длится до завершения вами короткого отдыха. После этого вы совершаете дистанционную атаку заклинанием по существу, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. При попадании цель получает 2кб некротического урона и вы восстанавливаете хиты в размере половины этого значения.

Если вы получаете исцеление от этого заклинания выше максимума хитов, вместо этого вы получаете временные хиты. Эти временные хиты заменят другие временные хиты, которые вы имеете в данный момент, если только эти хиты не выше.

Багровое пламя (Crimson Flame)

2 уровень, некромантия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (кровь в объёме 4кб некротического урона)

Длительность: Пока не будет рассеяно

Кроваво-красное пламя по яркости равное факелу загорается на объекте, которого вы касаетесь. Вы или согласное или опутанное существо получаете 4кб урона, максимум хитов жертвующего кровью существа уменьшается на половину этого значения. Это уменьшение длится до завершения вами короткого отдыха.

Закливание создаёт пламя кроваво-красного цвета, которое не греет и не потребляет кислород. Багровое пламя может быть спрятано или накрыто чем-то, но не потушено. Пламя горит 8 часов, после чего угасает до едва видного красного свечения. Пламя можно разжечь снова, пожертвовав кровь в размере 1к4 некротического урона, после чего оно загорится с прежней яркостью.

Багровое похищение (Crimson Theft)

5 уровень, некромантия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (кровь заклинателя)

Длительность: Мгновенное

Ваше прикосновение заставляет кровь жертвы вскипеть. Вы получаете 5к6 урона, ваш максимум хитов уменьшается на половину этого значения. После этого вы касаетесь цели, которую можете видеть, которая должна выполнить сброс Телосложения.

При провале цель получает 6к8 урона огнём и 6к8 некротического урона, восстанавливая свои хиты в размере половины нанесённого некротического урона. Кроме этого, кровь жертвы начинает кипеть, из-за чего она в течение 1 минуты совершает броски атаки с помехой. Пока длится этот эффект цель в конце каждого хода получает 3к8 урона огнём и 3к8 некротического урона, восстанавливая свои хиты в размере половины нанесённого некротического урона.

Если вы получаете исцеление от этого заклинания выше максимума хитов, вместо этого вы получаете временные хиты. Эти временные хиты заменят другие временные хиты, которые вы имеете в данный момент, если только эти хиты не выше.

Экстрапланарное чувство (Extraplanar Sense)

4 уровень, прорицание (ритуал)

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (лоскут разорванной Сумки хранения)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Находясь под действием этого заклинания, вы можете чувствовать экстрапланарные сущности (фей, демонов, элементаров и т.п.), врата и другие объекты в радиусе 60 футов. При помощи этого чувства можно засечь такие предметы как Сумка хранения или Переносная дыра, существ под эффектом заклинания *Эфирность* или подобной магии, а так же порталы, сотворённые при помощи магии, подобной заклинанию *Врата*. Это заклинание также позволяет увидеть прорехи и разрывы в ткани реальности того плана, в котором вы находитесь. Кроме этого, в течение одной минуты вы можете использовать действие каждый ход, чтобы отыскать признаки экстрапланарной магии неподалёку.

Завершив медитацию, вы сможете узнать местоположение небожителей, элементаров, фей и

исчадий в радиусе 120 футов. Вы также сможете видеть точки, в которых выше описанные существа были призваны в ваш план. Если существо погибло и вернулось на родной план вы также увидите точку, где это произошло.

Помимо этого, медитация может помочь вам увидеть точки, в которых были сотворены заклинания Уход в иной мир, Переносная дверь, Туманный шаг или другая магия телепортации в течение прошлого дня. Вы не можете сказать, какое именно было сотворено заклинание или в какой именно момент оно было сотворено, вы знаете только, что заклинание было успешно сотворено в той точке. Если заклинание телепортации создаёт связанные порталы, как, например, Магические врата, вы можете почувствовать связь порталов, если они одновременно находятся в пределах вашей чувствительности.

Если вы сотворяете это заклинание в другом плане, кроме Материального, вы не ощущаете существ с этого плана как инопланарных, вместо этого вы можете почувствовать как инопланарных существ с Материального плана. Если заклинание сотворено на Верхнем или Нижнем плане, хозяева этого плана смогут почувствовать местоположение заклинателя пока заклинание активно.

Малый телекинез (Lesser Telekinesis)

3 уровень, преобразование

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы можете высвободить часть вашей ментальной силы в физический мир. Пока длится это заклинание каждый ход в качестве действия вы можете прикладывать эту силу к существу или объекту. Вы можете выбирать одну и ту же цель каждый ход или переключаться с цели на цель. Если вы меняете цель заклинания, оно перестаёт действовать на предыдущую цель.

Существо. Мы можете попытаться переместить Большое или более маленькое существо. Совершите проверку заклинательной характеристики против проверки Силы существа. Если вы выигрываете состязание, вы можете переместить существо на 15 футов вдоль земли, но не можете перемещать его за пределы действия заклинания.

Объект. Вы пытаетесь переместить объект весом до 100 фунтов. Если этот объект не надет или не удерживается кем-то, вы можете переместить его на 30 футов, но не за пределы действия заклинания. Если объект надет или удерживается существом, совершите проверку заклинательной характеристики против проверки Силы существа. Если вы выигрываете состязание, вы вырываете объект у существа и можете переместить его на 30 футов, но не за пределы действия заклинания.

Вы можете управлять объектом в телекинетическом захвате, например, орудовать простым инструментом, открывать дверь или контейнер, доставать или помещать предметы в контейнер или выливать жидкость из сосуда.

Мор (Plague)

7 уровень, некромантия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: На себя, 60-футовая сфера

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Ваше болезнетворное дыхание поражает всех вокруг ужасными недугами. Все существа в пределах 60 футов от вас, а также существа, заканчивающие свой ход в этой области, должны выполнить спасбросок Телосложения; при успехе заклинание на них не действует.

При провале существо начинает страдать болезнью, которую вы выбираете при сотворении заклинания. На всех существ действует одна и та же болезнь. Все существа в конце каждого своего хода должны повторно выполнять спасбросок Телосложения. Спасбросок выполняется с помехой если существо находится внутри болезнетворного облака.

После провала трёх данных спасбросков существо заболевает на 7 дней и перестаёт их совершать. После трёх успешных спасбросков существо перебарывает болезнь и её эффект заканчивается.

Заболевания, вызванные этим заклинанием, могут подвергаться любым эффектам, излечивающим или облегчающим болезни.

Слепота. Боль заполняет разум существа и его глаза становятся молочно-белыми. Существо совершает проверки и спасброски Мудрости с помехой, кроме этого оно ослеплено.

Лихорадка. Ужасная лихорадка сотрясает тело существа. Существо совершает проверки, спасброски и атаки, основанные на Силе с помехой.

Гниение плоти. Существо начинает гнить заживо. Существо совершает проверки Харизмы с помехой и получает уязвимость к любому урону.

Воспаление разума. Разум существа затуманивается. Существо совершает проверки и спасброски Интеллекта с помехой, кроме этого в бою оно действует так, словно находится под эффектом заклинания Смятение.

Судороги. Мышцы существа непроизвольно сокращаются. Существо совершает проверки, спасброски и атаки, основанные на Ловкости с помехой.

Слизистая погибель. Из пор существа начинает сочиться кровь. Существо совершает проверки и спасброски Телосложения с помехой. Кроме этого, когда существо получает урон оно оглушается до конца своего следующего хода.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки 8 уровня длительность болезни при провале трёх спасбросков увеличивается до месяца.

При сотворении этого заклинания с помощью ячейки 9 уровня вы можете вместо обычного эффекта пропитать болезнью землю в радиусе 60 футов, в результате чего эффект будет действовать в данной области 24 часа.

Если сотворять это заклинание каждый день в течение года и одного дня в одном и том же месте эффект станет постоянным.

Чтение по звёздам (Read the Stars)

5 уровень, прорицание (ритуал)

Время сотворения: 1 час

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (пара чистых самоцветов стоимостью 50 зм каждый)

Длительность: Мгновенное

Вы можете сотворить это заклинание только ночью под открытым небом; если вы сотворяете это заклинание днём или внутри помещения, оно не действует, но ячейка заклинания расходуется. Небо не обязательно должно быть чистым, это заклинание позволяет видеть бесконечную глубину небес сквозь облака, листву и другие естественные преграды. Во время сотворения этого заклинания, вы ищете в небесах знамения, пытаетесь отыскать смысл и значение в расположении небесных тел. Мастер может решить, какое знамение из описанных ниже вы увидите, самостоятельно или бросить 1к10 для случайного знамения. Если знамение относится к "партии", эффект заклинания относится ко всем дружественным существам, находящимся в пределах 30 футов от заклинателя в момент завершения заклинания.

1 Удача. Звёзды пророчат вам успех. Вы получаете единицы удачи в количестве, равном половине модификатора вашей заклинательной характеристики, округлять вверх. Вы можете использовать эти единицы удачи аналогично черте Везунчик.

Помимо этого вы можете в качестве реакции передать эффект одной единицы удачи другому существу в радиусе 60 футов.

2 Неудача. Звёзды предупреждают о смутной угрозе. Мастер получает четыре единицы удачи. Мастер может использовать единицы удачи аналогично черте Везунчик на любых игровых или неигровых персонажей. Единицы удачи существуют 24 часа или до тех пор, пока не будут потрачены.

3 Хаос. Звёзды смешаны и беспорядочны. Прежде чем совершить проверку навыка любой член партии бросает 1к10. При результате 5 или меньше проверка осуществляется с помехой, при результате 6 или выше - с преимуществом. Кроме того, если существо выбрасывает на кости 1 или 20 при любой проверке, броске атаки или спасброске, оно получает 5 временных хитов.

4 Порядок. Звёзды благоприятствуют законам небес. При сотворении заклинания, наносящего урон или восстанавливающего хиты, вместо определения количества урона или исцеления при помощи костей вы можете выбрать среднее значение. Так при сотворении заклинания *Огненные ладони* вы можете не бросать 3к6, а нанести 12 единиц урона. Эффект длится до завершения длительного отдыха.

5 Сила. Звёзды говорят о великой силе, сопутствующей вам в приключениях. При нанесении урона атакой или заклинанием каждое существо в партии может однократно нанести 3к6 дополнительного урона излучением после чего данный эффект на нём заканчивается. Эффект также заканчивается при завершении длительного отдыха.

6 Слабость. Звёзды говорят о повышенной опасности. Каждое существо в партии совершает спасброски, владение которыми получает на первом уровне, с помехой. Эффект заканчивается при завершении короткого отдыха.

7 Болезнь. Звёзды светят бледным болезненным светом. Максимум хитов каждого существа в партии снижается на 3к6. Максимум хитов не может снизиться ниже половины нормального максимума. Эффект заканчивается при завершении длительного отдыха.ф

8 Здоровье. Звёзды светят успокаивающим светом, полным жизни и энергии. Каждое существо в партии получает 3к8 дополнительных хитов. Эти хиты можно восстановить, потратив кость хитов во время короткого отдыха. Эффект заканчивается при завершении длительного отдыха.

9 Злой рок. Звёзды пылают безжалостным огнём ярости и жестокой судьбы. Мастер выбирает две из опций, описанных выше: Неудача, Хаос, Слабость и Болезнь. Эти эффекты действуют как обычно.

10 Слава. Звёзды сияют силой и божественной славой. Выберите один из оставшихся эффектов в таблице, который будет действовать как обычно.

Обращение времени, Вариант А

(Reverse Time)

9 уровень, преобразование
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (осколок зеркала стоимостью не менее 500 зм)
Длительность: Особое

Вы изменяете течение времени, заставляя его обернуться вспять. Время начинает течь назад, а не вперёд, все действия отменяются, как и любые изменения окружающего мира. Сотворяя это заклинание, вы можете выбрать, на какое количество раундов время будет отмотано назад. Если вы хотите отмотать только один раунд, совершите проверку вашей заклинательной характеристики с учётом модификатора против сложности 17. Сложность увеличивается до 21 для двух раундов и до 25 для трёх. При успехе заклинание вступает в силу, при провале ничего не происходит, но ячейка заклинания расходуется. После сотворения этого заклинания время немедленно останавливается и начинает двигаться в обратном направлении. Реки текут вверх, произнесённые слова звучат задом наперёд и любые действия отменяются. Каждый ход, охватываемый заклинанием, отыгрывается в обратном направлении, любой урон и лечение отменяются. Сотворённые заклинания возвращаются к заклинателям, восстанавливая использованные ячейки. Таким же образом возвращаются использованные классовые способности. Погибшие существа возвращаются к жизни, как будто оборвавшее их жизнь действие никогда не происходило. Возвращённое к жизни таким грубым образом существо должно выполнить спасбросок Мудрости чтобы не быть оглушённым на 1 ход.

Обращение времени, Вариант Б

(Reverse Time)

9 уровень, преобразование
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (осколок зеркала стоимостью не менее 500 зм)
Длительность: Особое

Вы изменяете течение времени, заставляя его обернуться вспять. Время начинает течь назад, а не вперёд, все действия отменяются, как и любые изменения окружающего мира. При сотворении этого заклинания запоминается положение и состояние всех существ в радиусе 120 футов вокруг вас. В течение следующих 1к4+2 раундов вы можете в качестве действия откатить время до запомненного момента.

При этом время немедленно останавливается и начинает двигаться в обратном направлении. Реки текут вверх, произнесённые слова звучат задом наперёд и любые действия отменяются. Каждый ход, охватываемый заклинанием, отыгрывается в обратном направлении, любой урон и лечение отменяются. Сотворённые заклинания возвращаются к заклинателям, восстанавливая использованные ячейки. Таким же образом возвращаются использованные классовые способности. Погибшие существа возвращаются к жизни, как будто оборвавшее их жизнь действие никогда не происходило. Возвращённое к жизни таким грубым образом существо должно выполнить спасбросок Мудрости чтобы не быть оглушённым на 1 ход.

Гниение (Rot)

2 уровень, преобразование
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенное

Когда вы сотворяете это заклинание, вся пища и прочая органика в радиусе 30 футов от точки, куда вы указываете, начинает разлагаться. Это заклинание действует только на неживые материалы, такие как пища, древесина или ткань. Заклинание не действует на живых существ и растения и органические материалы, принадлежащие им или являющиеся их частью (одежда или шерсть животного). Любая пища, попавшая под действие заклинания, немедленно протухает и становится непригодной для поедания. Вода не подвержена действию этого заклинания. Одежда и ткань также начинают разлагаться, если они сделаны из органических материалов. Деревянные постройки, не способные

Обращение времени - очень непростое заклинание. У него есть два варианта.

***Вариант А.** Более сложный вариант заклинания и, вместе с тем, более мощный и более близкий к оригинальной концепции заклинания.*

***Вариант Б.** Упрощённая версия заклинания, несколько более слабая. Возможно, слишком слабая для заклинания девятого уровня.*

поместиться в 10-футовый куб, не подвержены действию этого заклинания.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки четвёртого уровня его эффект будет распространяться на надетую на существ одежду. Одежда станет выглядеть поношенной, в ней появятся прорехи, а кожаная броня будет уничтожена, так же как металлическая броня заклинанием Ржавение. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки шестого уровня оно сможет воздействовать на деревянные постройки, хотя бы половина которых помещается в 30-футовый куб.

Ржавение (Rust)

4 уровень, преобразование

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенное

Когда вы сотворяете это заклинание, любые металлические объекты, которых вы касаетесь, начинают ржаветь и рассыпаться. В качестве действия вы совершаете ближнюю атаку заклинанием по существу или объекту. Если целью атаки является существо, все экипированные немагические металлические предметы начинают ржаветь на глазах. Магические предметы не подвергаются действию этого заклинания. Немагические предметы начинают рассыпаться в прах. В конце вашего хода КД существа уменьшается на 1, а его атаки ржавеющим оружием выполняются с помехой. В конце вашего следующего хода всё металлическое снаряжение рассыпается окончательно. Если целью заклинания является объект, такой как металлическая дверь или оставленное без присмотра оружие, вам не нужно совершать бросок атаки чтобы коснуться цели. Когда вы касаетесь объекта, до 10-футовый куб металла вокруг точки, которой вы касаетесь, начинает ржаветь. Если объект меньше этих размеров, он рассыпается полностью. Если больше, в нём образуется дыра размером примерно 5 5 футов. Магически зачарованные объекты не подвергаются действию этого заклинания.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки шестого уровня вы можете выбрать целью существо в пределах 30 футов, совершив дистанционную атаку заклинанием по нему. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки восьмого уровня вы можете выбрать целями до трёх существ, а объём ржавеющего металлического объекта увеличивается до 30-футового куба.

Багровое безумие (Scarlet Frenzy)

6 уровень, некромантия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (зуб мёртвого варвара)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы заставляете цель впасть в неестественное иступление, наполняя его кровь злобой и жадной силой. Выберите существо в пределах 30 футов, которое впадёт в ярость. Существо может попытаться сопротивляться заклинанию, выполнив спасбросок Мудрости; существа с чертой Ярость получают преимущество на этот бросок. Если существо не сопротивляется заклинанию или проваливает спасбросок, оно получает следующие эффекты:

- Существо совершает любые проверки и спасброски Силы с преимуществом.
- Атаки существа, основанные на силе, наносят дополнительно 1кб урона.
- Существо получает сопротивление в дробящему, рубящему и колющему урону.
- Каждый ход существо может совершать дополнительную атаку бонусным действием.
- Существо обязано каждый ход атаковать другое существо или двигаться к нему. Если существо удерживается физически, оно может повторять спасброски Мудрости в конце каждого хода, пока оно удерживается; но оно будет каждый ход пытаться вырваться и не должно выполнять спасбросок если это удалось.
- Существо совершает спасброски от смерти с помехой.

Когда заклинание заканчивается, независимо от того, вышло ли время действия или потерял ли заклинатель концентрацию, существо получает один уровень истощения. Кроме этого, оно должно выполнить спасбросок Телосложения. При успехе оно оглушается на 1к4+1 ходов. При провале оно получает 5к8 некротического урона, игнорирующего сопротивление или иммунитет, падает без сознания и начинает делать спасброски от смерти. Заклинатель не получает контроль над существом, попавшим под действие заклинания. Однако, данное существо будет атаковать заклинателя только в том случае, если в пределах дальности его передвижения нет других живых целей.

Багровый туман (Scarlet Haze)

8 уровень, некромантия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (рубин стоимостью не менее 500 зм)

Длительность: Концентрация, 1 минута

Вы создаёте облако кроваво-красного тумана в виде 30-футовой сферы с центром в точке, куда вы указываете в пределах дальности действия. Все существа внутри облака должны выполнить спасбросок Мудрости против вашей Сл заклинаний. Любое существо, заканчивающее свой ход внутри облака, также должно выполнить спасбросок. При успехе существо начинает кашлять и задыхаться и немедленно пытается покинуть облако. При провале существо впадает в неконтролируемую

ярость, безжалостно атакуя всех подряд. Этот эффект длится 1 минуту даже если существо покидает облако. В состоянии ярости на существо действуют следующие эффекты:

- Существо совершает любые проверки и спасброски Силы с преимуществом.
- Атаки существа, основанные на силе, наносят дополнительно 1к6 урона. Если существо находится внутри облака, дополнительный урон увеличивается до 2к4 и этот урон считается некротическим, а не уроном оружием.
- Существо получает сопротивление в дробящему, рубящему и колющему урону. Находясь внутри облака, существо не имеет сопротивления к любым атакам других существ, подверженных действию этого заклинания.
- Каждый ход существо может совершать дополнительную атаку бонусным действием.
- Существо обязано каждый ход атаковать другое существо или двигаться к нему. Если существо удерживается физически, оно может повторять спасброски Мудрости в конце каждого хода, пока оно удерживается; но оно будет каждый ход пытаться вырваться и не должно выполнять спасбросок если это удалось.

Когда заклинание заканчивается, независимо от того, вышло ли время действия или потерял ли заклинатель концентрацию, все подвергшиеся эффекту существа получают один уровень истощения. Кроме этого, каждое существо должно выполнить спасбросок Телосложения. При успехе оно оглушается на 1 ход. При провале оно оглушается на 1к4+1 ходов и вдобавок получает 2к8 некротического урона. Тело любого погибшего под действием этого заклинания существа бьётся в судорогах, пытаясь продолжить бой, и калечит само себя. Заклинатель не получает контроль над существами, попавшими под действие заклинания, но они будут атаковать его только если не будут видеть другой цели.

Воплощение в тень (Shadowform)

Восьмой уровень, некромантия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (шёлковый саван стоимостью не менее 200 зм, в который не менее недели были завернуты кости вековой давности)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы превращаете себя в тень, наполняя своего тело тёмной энергией и некромагией. При этом ваша скорость увеличивается до 40 футов, а КД становится равным 12 + модификатор Ловкости. Кроме этого, вы получаете следующие черты:

- При слабом освещении или в темноте Засада становится бонусным действием. Вы получаете преимущества при проверках Скрытности при слабом освещении или в темноте. Вы получаете тёмное зрение на 60 футов.

- Вы получаете сопротивление урону холодом, неуязвимость к некротическому урону и уязвимость к урону излучением.

- Вы можете свободно проходить сквозь щели шириной в 1 дюйм.

- Находясь под прямым солнечным светом вы совершаете броски атаки, проверки навыков и спасброски с помехой.

- Вы можете совершать безоружные атаки, наносящие 2к8 некротического урона. Эти атаки используют ваш модификатор Ловкости, а так же снижают Силу цели на 1к4-1 при попадании. Если Сила цели падает до 0, она мгновенно умирает и через 1к4 дней восстаёт в виде тени.

Ваше снаряжение сливается с теневой формой и вы не можете его использовать. Кроме этого, в форме тени вы не можете использовать заклинания, а также расовые и классовые способности. Действие заклинание прекращается по истечении длительности, если вы теряете концентрацию или ваши хиты опускаются до 0. Если в этот момент в месте, где ваше тело не может материализоваться, вы выталкиваетесь в ближайшее свободное пространство и получаете 2к6 дробящего урона.

Теневой вызов (Shadow Conjuration)

2 уровень, иллюзия

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 10 минут

В качестве действия вы вытягиваете тёмную материю из Страны Теней и формируете из неё призванное существо, копируя любое заклинание школы Вызова. При сотворении Теневого вызова выберете заклинание Вызова 4 уровня или ниже, которое призывает как минимум одно существо, которое будет призвано как будто вы сотворили выбранное заклинание.

Однако, существо, призванное при помощи Теневого вызова - не более чем полуреальная иллюзия, сформированное из тёмной материи, а не реальное существо. Вы можете управлять этим существом, каждый ход используя бонусное действие, заставляя его атаковать других существ, но эти атаки наносят лишь 1к4 урона.

Когда другое существо совершает успешную атаку по иллюзии, иллюзия не получает урона, а атакующее существо немедленно совершает проверку Анализа или Внимательности против вашей Сл заклинаний чтобы распознать иллюзию. Когда существо преуспевает в такой проверке, оно понимает, что перед ним не реальное существо, а лишь теневой фантом. Критический успех при атаке позволяет совершить проверку Анализа или Внимательности с преимуществом.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки 3 уровня вы можете скопировать заклинание школы Вызова пятого уровня, а наносимый иллюзией урон увеличивается до 1к6.

Теневое воплощение (Shadow Evocation)

1 уровень, иллюзия
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: Особое
Компоненты: В, С
Длительность: Особое

При помощи магии теней вы копируете разрушительное заклинание. При сотворении этого заклинания выберите заклинание Воплощения третьего уровня или ниже. Это заклинание должно наносить урон, иметь длительность не более 1 минуты и позволять цели совершить спасбросок Ловкости.

При сотворении это заклинание копирует дистанцию и длительность выбранного заклинания Воплощения. Однако, вместо обычного урона это заклинание наносит 1к6 психического урона. Если выбранное заклинание наносит урон по области, распределите урон на кубике поровну между всеми существами в зоне поражения.

Если цель совершила успешный спасбросок Ловкости, она не получает урона от этого заклинания. Кроме этого, если урон на кубике должен быть распределён между слишком большим числом целей, некоторые из них не получают урона совсем даже если они провалили спасбросок Ловкости. Любое существо, не получившее урона от этого заклинания немедленно совершает проверку Анализа или Внимательности против вашей Сл заклинаний. При успехе существо распознаёт иллюзию и получает иммунитет к заклинанию Теневое воплощение, сотворяемому вами, на 24 часа. Если вы сотворите Теневое воплощение ещё раз, это существо будет видеть, что это лишь иллюзия.

Звездопад (Starfall)

5 уровень, воплощение
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (осколок метеоритного железа)
Длительность: Мгновенное

Семь блистающих звёзд падают с небес и поражают семь точек, которые вы выбираете в пределах досягаемости заклинания. Любое существо в радиусе пяти футов от любой из точек должно выполнить спасбросок Ловкости, чтобы не получить 4к6 урона излучением и 3к6 урона огнём или холодом (на ваш выбор). При успехе существо получает половину урона.

На существ, проваливших спасбросок, накладывается заклинание Огонь фей на 1 минуту, их тела светятся мягким мерцающим серебряным светом.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки 7 уровня или выше, заклинание наносит дополнительно 2к6 урона излучением и 2к6 урона огнём или холодом. Кроме этого, существа в радиусе 5 футов от точки падения звезды ослепляются до конца вашего следующего хода.

Отражение урона (Violent Reflection)

1 уровень, преобразование
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 раунда

Вы заставляете атаки врагов обращаться против них самих. Одна цель, которую вы можете видеть в пределах действия заклинания, должна совершить спасбросок Мудрости. При успехе заклинание не действует. При провале следующие атаки цели оборачиваются против неё. До конца следующего хода цели урон от любых совершаемых ею ближних и дистанционных атак, но не заклинаний, отражается на неё.

Существо совершает бросок атаки как обычно и если оно промахивается, ничего больше не происходит. Если существо попадает атакой, существо бросает урон как обычно, но получает его сама вместо цели. Как только это происходит, существо должно выполнить ещё один спасбросок Мудрости чтобы не лишиться возможности провести другие атаки в этот ход, если они ему доступны.

На больших уровнях. Когда вы сотворяете это заклинание используя ячейку третьего уровня длительность эффекта увеличивается до двух раундов. При сотворении заклинания с помощью ячейки пятого уровня эффект длиться три раунда и больше не требует концентрации.

Иссушающая болезнь (Wasting Sickness)

6 уровень, некромантия
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы насылаете ужасную иссушающую болезнь на цель, которую можете видеть в пределах радиуса действия. Цель должна выполнить спасбросок Телосложения. При провале цель получает 8к10 некротического урона, при провале - половину этого урона. Это заклинание не действует на нежить и конструктов.

Помимо этого, существо, провалившее спасбросок, начинает страдать от иссушающей болезни, которая уменьшает жизненную силу существа. Пока существо подвергается действию заклинания, каждый ход после первого оно получает 3к6 некротического урона и максимум его хитов снижается на ту же величину.

Если существо подвергалось действию заклинания целую минуту, болезнь становится постоянной. Максимум хитов существа снижается на 3к6 каждые 24 часа до тех пор, пока болезнь не будет излечена. Если Максимум хитов становится равным нулю, существо погибает и его тело быстро рассыпается в прах.

Дикий огонь (Wildfire)

7 уровень, воплощение
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 500 футов

Компоненты: В, С, М (обугленная ветка из лесного пожара)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы призываете бушующее пламя в точку на земле, которую можете видеть. Во время действия заклинания дикое пламя заполняет круг радиусом 60 футов с центром в точке, куда вы указываете, сжигая всех находящихся там существ.

Земля в этой области считается труднопроходимой, если у существ нет иммунитета или сопротивления огню. В конце своего хода каждое существо должно выполнить спасбросок Ловкости, если оно остаётся в зоне действия заклинания. При провале существо получает 8к8 урона огнём и загорается, из-за чего его скорость передвижения снижается вдвое до конца следующего хода. При успехе существо получает половину урона и не загорается.

Пока вы поддерживаете это заклинание дикое пламя каждый ход продолжает разгораться, заполняя всё большее пространство. В конце каждого своего хода концентрации на этом заклинании бросайте к20. При результате 11 и выше вы можете контролировать направление распространения, иначе оно выбирается случайно. Дикий огонь распространяется на 20 футов за ход, граница круга в направлении распространения сдвигается на 20 футов, в то время как противоположная граница не изменяет положения.

Магия, подобная *Порыву ветра*, может способствовать распространению огня. Если в зоне *Дикого огня* действует *Порыв ветра*, огонь автоматически распространяется в том же направлении. Если вы пытаетесь распространить пламя в том же направлении, дальность распространения увеличивается до 30 футов; если вы пытаетесь распространить пламя в ином направлении, в этот ход распространение не происходит.

АРХИВ ЭЗОТЕРИЧЕСКИХ ТАИН

Возмездие Бездны (Abyssal Punishment)

1 уровень, очарование
Время сотворения: 1 реакция
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенное
Классы: Колдун

Когда вы получаете урона от существа, находящегося в пределах 60 футов от вас, вы указываете на него пальцем и его разум наполняют видения Бездны. Существо должно выполнить спасбросок Мудрости. При провале существо получает 1к6 психического урона и страдает от кратковременного безумия (подробнее см. стр. 259 Книги Мастера) в течение 1к4 раундов. При успехе существо получает половину урона и не страдает от безумия. В конце каждого хода существо может повторять спасбросок чтобы избавиться от безумия.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки второго уровня или выше урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень сверх первого.

Волшебная стрела (Arcane Arrow)

1 уровень, воплощение
Время сотворения: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты
Классы: Следопыт

Следующий снаряд, выпущенный вашим оружием дальнего боя, будет заряжен чистой магической энергией. Снаряд взорвётся при контакте с целью. В дополнение к обычному эффекту атаки цель и все существа в радиусе 5 футов от неё должны выполнить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 1к10 урона силовым полем и половину урона при успехе.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки второго уровня или выше урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень сверх первого.

Вспышка тьмы (Blast of Darkness)

5 уровень, вызов
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута
Классы: Чародей, Колдун, Волшебник

Вы призываете волну тьмы, вытягивающую жизнь из всех существ, которых она касается. Все существа, находящиеся внутри 90-футового конуса, начинающегося из точки в пределах 5 футов должны совершить успешный спасбросок Телосложения, чтобы

не получить 7к6 некротического урона. Тьма остаётся в этой области на 1 минуту, существонно затемняя её. Любое существо, начинающее свой ход внутри этой области, ослепляется до начала своего следующего хода.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки шестого уровня или выше урон увеличивается на 2к6 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Хроносфера (Chronosphere)

1 уровень, преобразование
Время сотворения: 1 бонусное действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: С
Длительность: 1 раунд
Классы: Бард, Жрец, Чародей, Волшебник

Вы направляете силу времени чтобы замедлить противника. Существо, которое вы выбираете в радиусе 60 футов должно совершить спасбросок Мудрости. При провале его скорость снижается на 10 футов и оно совершает броски атаки с помехой до конца своего следующего хода.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки второго уровня или выше замедление увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки сверх первого.

Хроношаг (Chrono Step)

4 уровень, преобразование
Время сотворения: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: С
Длительность: 1 раунд
Классы: Бард, Жрец, Чародей, Волшебник

Вы замедляете время вокруг себя, передвигаясь с невероятной скоростью. До конца вашего следующего хода ваша скорость умножается на четыре и по вам невозможно нанести провоцированную атаку.

Погибель (Doom)

7 уровень, некромантия
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (череп гуманоида)
Длительность: 24 часа
Классы: Бард, Жрец, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы прикасаетесь к существу, оставляя на его теле чёрную метку на 24 часа. Пока действует заклинание существо совершает спасброски от смерти с помехой. Если существо погибает, находясь под действием этого заклинания, его душа полностью уничтожается и его невозможно воскресить иначе, как при помощи заклинаний Исполнение желаний и Истинное воскрешение.

Безжалостная сила (Forceful Blast)

5 уровень, воплощение
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенное
Классы: Жрец, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы высвобождаете мощный поток энергии, который сметает всех существ в области 30-футового конуса. Каждое существо внутри конуса должно выполнить спасбросок Силы. При провале оно получает 5кб урона и отталкивается на 50 футов. Это отталкивание расценивается как падение. При успехе урон и дистанция отталкивания уменьшаются вдвое.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки шестого уровня или выше урон увеличивается на 1кб, а дистанция отталкивания на 10 футов за каждый уровень ячейки сверх пятого.

Гравитационные пульсации (Gravity Pulse)

5 уровень, воплощение
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенное
Классы: Бард, Жрец, Чародей, Колдун, Волшебник

Вы фокусируете силу звёзд чтобы на мгновение создать маленькое, но плотное небесное тело в точке, которую вы можете видеть в пределах досягаемости. Вокруг этого небесного тела образуется гравитационное поле радиусом в 20 футов, издающее пульсирующий звук. Каждое существо, находящееся внутри поля, должно совершить спасбросок Силы. При провале цель получает 10кб урона силовым полем и притягивается в ближайшее к центру свободное пространство (ближайшие существа притягиваются в первую очередь). При успехе существо не получает урона, но всё равно притягивается.

На высших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки шестого уровня или выше урон увеличивается на 1кб, а радиус на 5 футов за каждый уровень ячейки сверх пятого.

Направляемый удар (Guided Strike)

2 уровень, прорицание
Время сотворения: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: 1 раунд
Классы: Жрец, Паладин, Следопыт

Вы направляете магическую энергию в своё оружие, атакуя с повышенной точностью. До конца вашего следующего хода ваши атаки наносят критические попадания при результате броска 18 и выше.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки третьего уровня или выше минимальный результат броска для критического попадания снижается на 1 за каждый уровень ячейки сверх второго.

Мученичество (Martyrdom)

3 уровень, преобразование (ритуал)
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (капля вашей крови, которая расходуется заклинанием)
Длительность: 1 раунд
Классы: Жрец, Паладин

Вы жертвуете своей жизненной силой, чтобы исцелить союзное существо. Вы касаетесь существа и наносите себе 3кб урона, существо получает исцеление в размере полученного вами урона плюс модификатор вашей заклинательной характеристики.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки четвёртого уровня или выше урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки сверх пятого.

Ответный выстрел (Reflexive Shot)

2 уровень, прорицание
Время сотворения: 1 реакция
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенное
Классы: Следопыт

Природные инстинкты завладевают вашим телом и ваши рефлексы становятся молниеносными. Когда существо перемещается в пределах 30 футов от вас, вы можете в качестве реакции сотворить это заклинание и провести по нему атаку с преимуществом, которая при попадании нанесёт дополнительно 2к10 урона силовым полем.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки третьего уровня или выше урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки сверх второго.

Сияющая мощь (Shining Force)

5 уровень, воплощение
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенное
Классы: Друид, Чародей, Волшебник

Вы создаёте мощную вспышку света, которая распространяется на 30 футов от вас. Каждое существо в пределах досягаемости, которое может вас видеть, должно совершить успешный спасбросок Телосложения, чтобы не получить 5кб урона излучением и не быть ослеплённым на 1 минуту. Нежить и исчадия совершают спасбросок с помехой. Существо, ослеплённое этим заклинанием, в конце каждого своего хода может совершать повторные спасброски. При сотворении этого заклинания вы можете выбрать до 6 существ, которые автоматически совершат успешный спасбросок.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки шестого уровня или выше урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки сверх пятого.

Сталагмит (Stalagmite)

2 уровень, вызов
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут
Классы: Друид, Чародей, Волшебник

Вы призываете из-под земли под вашим противником сталагмит. Цель должна совершить успешный спасбросок Ловкости, чтобы не получить 3к8 проникающего урона и не оказаться сбитым с ног. При успехе цель получает половину урона и не сбивается с ног. Сталагмит имеет размер 5х5 футов и предоставляет укрытие на половину. Заклинание не может быть сотворено на цель, находящуюся выше пяти футов над землёй. Если цель уже сбита с ног, при провале спасброска она получает дополнительно 3к8 проникающего урона.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки третьего уровня или выше урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Нежить-в-факел (Undead-Torch)

2 уровень, воплощение
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 120 футов (квадрат радиусом 20 футов)
Компоненты: С, М (светлячок или кусок факела)
Длительность: 1 минута
Классы: Жрец, Паладин

Вся нежить в квадрате со сторонами 20 футов должна совершить спасбросок Харизмы. В случае провала она вспыхивает и горит синим пламенем в течение одной минуты, получая 3к8 повреждения излучением каждый раунд.

Если нежить уничтожается, факел продолжает гореть в месте своего уничтожения, пока длительность не закончится, и живые существа, проходящие через эту область, получают 3к8 огненного повреждения. Если нежить принимает нефизическое состояние (например, вампир станет туманом), то заклинание безвредно пропадает.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки третьего уровня или выше урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Звёздный свет (Starlight)

3 уровень, вызов
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка звёздной пыли)
Длительность: Мгновенное
Классы: Жрец, Друид, Паладин, Чародей

Вы взываете к силе звёзд, чтобы излечить существ вокруг вас. Вы выбираете до четырёх целей в пределах досягаемости и восстанавливаете им хиты в размере 2к8 + модификатор заклинательной характеристики.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки четвертого уровня или выше объём исцеления увеличивается на 1к8 за каждый уровень

ячейки сверх третьего.

Град камней (Stone Bolt)

1 уровень, преобразование
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек минерала)
Длительность: Мгновенное
Классы: Друид, Чародей, Волшебник

Вы запускаете во врагов тремя каменными осколками с большой силой. Выберите целью существо или объект в пределах досягаемости для каждого осколка. Совершите дистанционную атаку заклинанием для каждого камня, при попадании цель получит 1к8 дробящего или колющего урона по вашему выбору за каждый попавший в неё камень.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки второго уровня или выше количество камней увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки сверх первого.

Откат времени (Temporal Relapse)

5 уровень, преобразование
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенное
Классы: Чародей, Волшебник

Вы обращаете вспять течение времени вокруг себя, возвращая своё тело назад к тому месту, где оно было прежде. Вы возвращаетесь в точку, где были в начале своего предыдущего хода. Кроме этого, вы восстанавливаете все хиты, которые потеряли с начала прошлого хода, в качестве временных хитов.

Инфернальная рана (Infernal Wound)

1 уровень, преобразование
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: С, М (любое оружие)
Длительность: 1 минута
Классы: Колдун

Вы проводите пальцем над клинком, и он принимает серый оттенок. Его атаки теперь будут оставлять цепкие болезненные воспоминания вместе с ранами.

Существо, раненное оружием, на которое было произнесено это заклинание, должно совершить спасбросок Телосложения, при провале, в результате сильной боли, получая помеху на атаки и спасброски Силы до конца своего следующего хода, и на всю жизнь сохраняя крайне болезненные воспоминания о полученных ударах.

При провале на 5 и более единиц существо так же становится испуганно тем, кто нанёс ему удар, до конца своего следующего хода.

Этот эффект не действует на нежить и констрактов, а также тех кто не способен чувствовать боль.

На больших уровнях. При сотворении этого заклинания с помощью ячейки второго уровня или выше, существо также получает психический урон за каждый удар, в размере 1к4 за каждый уровень ячейки выше первого.

ПРИЛОЖЕНИЕ А: КОДЕКС РАРИТАЙСА



редко встречаются известные труды из мест, описанных здесь. Воздух здесь, кажется заставляет даже самые качественные пергаменты гнить, и вечная влага для них опаснее даже огня. Плесень и черви, покрытие пятнами грязи и выцветание, неизбежная угроза манускриптам в любом заболоченном или топком месте мира. И всё же этот кодекс сохранился, лишь немного подпорченный грязью своих родных краев. К несчастью, как и у многих известных гримуаров, автор Кодекса Раритайса остался неизвестным. Ни один известный маг или мудрец не заявлял о себе как о авторе этого трактата, и в последствии учёные не смогли выдвинуть ни одной догадки о том, кто же мог быть автором книги. Весьма немногие маги выбирают для себя жизнь в болотах или топях, в связи с их природой, столь разрушительной для свитков, томов и пергаментов, жизненно необходимых каждому волшебнику. Единственная подпись автора во всей этой книге фигурирует в названии тома, затёртая и блеклая надпись на обложке, которая читается как Раритайс и никак иначе. Внутри тома заключены многие подлые и отвратительные вещи -рецепты изготовления яда и кислоты, запрещённые зелья и нечестивые заклинания. Размышления в томе слишком просты, чтобы он был первой книгой заклинаний, описывающей их, и поскольку заклинания в нём расположены по уровням и кажется, он придерживается определенных тенденций, как и многие другие аналогичные тексты от других магов, ещё находящихся на стадии обучения. По внешнему виду, Кодекс является довольно большой и увесистой книгой. Обложка его сделана из прочного болотного дерева -удивительно крепкого материала, из числа тех деревьев что медленно растут в болотах тысячелетиями, пока вокруг сменяются времена и эпохи. Древесина особенно устойчива к сырости и неплохо защищает страницы под ней. Страницы хоть и пожелтели и покрылись более темными цветами по краям, но всё ещё целы и хорошо читаемы. Также книга до сих пор источает слабый болотистый запах, не взирая на то, что уже давно не видела вод своих родных земель.

Примечание

Книга содержит несколько заклинаний, в том числе несколько уникальных. Изучая книгу, читатель начинает медленно ослабевать. За каждый потраченный час он временно теряет 1 очко Силы. Если их Сила достигает нуля, читатель отравляется и выводится из строя на 8 часов. Ношение перчаток предотвращает этот эффект. В книге найдены следующие заклинания.

- 1 круг: Луч болезни, Вызов страха, Трупный свет, Чёрная кровь, Болотный желудок, Луч болезни
- 2 круг: Глухота/слепота, Задыхаться, Отравляющий луч, Мельфова кислотная стрела
- 3 круг: Гадючий узел, Зловонное облако, Кислотный кнут, Болотные лёгкие
- 4 круг: Усыхание, Едкий шар, Фамильяр-нежить, Болезненное сияние
- 5 круг: Облако смерти, Животный перенос, Обессиливание

Трупный свет

1-й круг, Некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов (квадрат радиусом 20 футов)

Компоненты: В, С, М (фосфор, смешанный с могильной грязью)

Длительность: 10 минут

Классы: Волшебник, Друид, Клирик, Колдун

С негромким словом в вздымаете руку вверх и все трупы в радиусе 20 футов в пределах дистанции начинают светиться потусторонним могильным светом. Вы можете осветить либо обычные трупы, либо нежить на ваш выбор, когда вы произносите заклинание. Свет может быть белёсого, жёлтого, зелёного, янтарного или красного оттенка, и варьироваться от тусклого контура до 30 футов яркого света и 15 футов тусклого света. Вы можете изменить интенсивность света в свой ход (действие не требуется), если вы видите хотя бы одну из затронутых целей. Затронутые объекты не могут стать невидимыми пока продолжают светиться. Разумная нежить может попытаться избавиться от эффектов заклинания, совершив спасбросок Мудрости в свой ход.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 круга или выше радиус области, на которую вы можете повлиять, увеличивается на 10 футов за каждый уровень ячейки выше 1.

Фамильяр-нежить

4-й круг, Преобразование

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 10 футов

Компоненты: В, С, М (ядовитая пыль на 100 зм, смешанная с могильной землёй, которую нужно сжечь в кованой железной жаровне)

Длительность: мгновенная

Классы: Волшебник

Вы можете использовать это заклинание только в том случае, если вы знакомы с обычной версией Поиска фамильяра. Делая это, вы наполняете своего фамильяра тёмной некротической энергией, наделяя его силой смерти. Ваш фамильяр может быть неживой версией любой из обычных форм фамильяра. После этого ваш фамильяр может стать целью Изгнания или Уничтожения нежити (его уровень опасности (CR) для Уничтожения считается равным вашему модификатору заклинательной характеристики). Находясь не более чем в 10 футах от вас он имеет преимущество на всех спасбросках против Изгнания и Уничтожения нежити. Кроме того, ваш фамильяр теперь может атаковать. Для этого вы должны потратить свою реакцию, после чего он поражает выбранную цель, используя модификатор вашей заклинательной характеристики в качестве бонуса к атаке. Эта атака наносит 1к8 некротического урона, и цель должна совершить спасбросок Телосложения или стать отравленной до конца своего следующего хода. Во всех остальных случаях ваш фамильяр ведёт себя точно так же, как обычный фамильяр. Если вас убили, вы должны снова наложить это заклинание, чтобы повторно вызвать его. Вы также можете снова наложить это заклинание, чтобы изменить форму фамильяра.

Болотный желудок

1-й круг, Иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Классы: Колдун Это заклинание вызывает у цели ощущение, что её желудок наполняется булькающей мерзкой болотной грязью. Гнилой вкус гниющей растительности поднимается в горло и рот цели. Сочетание запаха и вкуса тошнотворно для цели. Существо должно совершить спасбросок Интеллекта, при провале начиная мучиться тошнотой, пока действует заклинание. Существо, которое тошнит, не может атаковать, произносить заклинания, концентрироваться на заклинаниях или делать что-либо, требующее внимания. Единственное что может совершать страдающее от тошноты существо, это движение с половинной скоростью каждый раунд.

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 1.

Отравляющий луч

2 круг, Некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Классы: Колдун

Луч тошнотворно-зелёной энергии устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите дальнбойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон ядом 2к12 и должна совершить спасбросок Телосложения. При провале она становится также отравленной до конца вашего следующего хода. При провале на 5 и более единиц скорость цели так же снижается вдвое и она лишается возможности использовать реакции.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к12 за каждый уровень ячейки выше 2.

Гадючий узел

3-й круг, Вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (кусочек сушёной змеиной кожи, проглатываемый при произнесении)

Длительность: концентрация, до 10 минут

Классы: Клирик, Друид, Колдун, Волшебник

Жжение в вашем желудке поднимается вверх, когда вы завершаете заклинание. Что-то ползёт по вашему горлу, и вы выплёвываете змей. Это заклинание призывает 1к4+2 гадюк (используют параметры Ядовитой змеи, *Бестиарий* с. 340), которые выползают из вашего рта, чтобы атаковать врагов.

Начиная с раунда, в котором вы использовали заклинание, вы можете выплёвывать действием или одну гадюку бонусным действием (но не и то, и другое сразу). Выплюнутые гадюки приземляются у ваших ног в выбранном вами квадрате, смежном с вами, и действуют в том же раунде на вашем ходу. Вы можете наложить это заклинание заранее, а начать выплёвывать гадюк уже позже, в любой момент его длительности. Когда заклинание завершается, все гадюки исчезают, а те, которых вы не выплюнули, теряются. Вызываемые существа дружелюбны к вам и вашим спутникам. Они подчиняются любым вербальным командам, которые вы им отдаёте (действие не требуется). Если вы не даёте им никаких команд, они защищаются от враждебных существ, но в противном случае не предпринимают никаких действий.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 круга или выше то количество призываемых гадюк увеличивается до 1к8+4. Если вы используете ячейку 8 круга, то количество призываемых гадюк увеличивается до 1к12+6.

Болотные лёгкие

3-й круг, Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В

Длительность: мгновенная

Классы: Клирик, Следопыт, Колдун

Вы делаете глубоких вдох и чувствуете, что сила заклинания окружает вас. Выбрав цель, вы выпускаете заклинание. Сине-зелёное гало формируется вокруг головы цели, и мгновением позже та начинает откашливать воду.

Это заклинание наполняет лёгкие цели застойной болотной водой. Если цель не может дышать водой или обходится без воздуха, то она должна выкашлять ее. Если она преуспевает в спасброске Телосложения, то этот выброс делается без особых усилий. Если цель проваливает спасбросок, то она, склонившись навзничь, откашливается в течение 1к6 раундов; она считается недееспособной в течение этого времени. Более того, при проваленном спасброске, цель заражается сточной чумой (*Книга Мастера*, с. 257). При провале на 5 и более единиц цель дополнительно падает на колени, и считается сбитой с ног. Существа, способные дышать водой, должны сделать спасбросок Телосложения чтобы избежать заражения, но в остальном не подвергаются никаким другим эффектам. Заклинание не действует на тех, кто не нуждается в дыхании или у кого нет респираторной системы.

Могильный туман

2 уровень, Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 фт. (квадрат 20-футового радиуса, 20-футовой высоты)

Компоненты: С, М (горсть земли из гробницы или кладбища)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Классы: Колдун

Жестом вы создаёте облако тумана. Свет в области, кажется, становится более тусклым, когда появляется туман, и лёгкий ветерок обдувает область, посылая мурашки по спине.

Это заклинание создаёт разреженный туман в пределах области действия. Туман слишком разрежен, чтобы воздействовать на видимость, но его некромантские энергии мешают всему живому. Все живые существа в тумане должны каждый раунд совершать спасбросок Телосложения, при провале становясь отравленными. Кроме того скорость их движения снижается вдвое, а также получают 1к8 холодного повреждения за раунд.

Успешный спасбросок отменяет отравление и снижение скорости на текущий раунд, но не снижает урон.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

Заметка для Мастера

Добавляя Кодекс Раритайса в игру подумайте о том, при каких печальных обстоятельствах ваши игроки могли найти его. Был ли он обнаружен на пустом корабле-призраке или же его сжимал в костлявых руках скорчившийся, словно от боли, скелет в обрывках костюма авантюриста? Возможно они даже обнаружат Кодекс в букинистической лавке или публичной библиотеке какого-нибудь мелкого городка, куда их возможно приведёт задание о нескольких внезапных отравлениях среди посетителей? В любом случае из всего этого можно сделать отличное приключение, если приложить немного фантазии.

Так же Мастер может добавить в Кодекс новых заклинаний, если посчитает это нужным, или убрать какое-то и старых. Подумайте, вполне возможно кто-то наложил на него заклинание Тайная страница, скрыв его содержимое, или даже Печать чёрной змеи. Это также может стать частью интересного приключения.

Опционально кодекс можно сделать чудесным предметом, обладающим одним малым положительным и одним (или двумя) малыми отрицательными свойствами.

Место обнаружения

Впервые Кодекс Раритайса был найден в заброшенной башне в болотах и после этого много раз менял владельцев.

Хотя отвратительная репутация книги опережает её, мало кто догадывается, насколько же глубоко она на самом деле пропитана ядом.

Первооткрывателем книги был отважный бард-волшебник Герим Сильверсоул. Он нашел книгу в заброшенной башне мага, находящейся посреди большого болота и предположительно, окутанной ужасающе могущественной магией. Надеясь, что в гримуаре могут быть записаны заклинания предыдущего владельца, он начал внимательно изучать том в свободное время. Вскоре, однако же, Герим начал чувствовать себя хуже. Его экспедиция настаивала на том, что нужно повернуть назад, намереваясь найти помощь в одном из больших городов, но Герим не соглашался покидать болота - он настоял на продолжении изучения тома, даже будучи больным и скончался после нескольких дней проливных дождей. Книга была продана в городе. Экспедиция не хотела иметь с ней ничего общего.

На протяжении многих лет, местонахождение книги оставалось неизвестным. Впоследствии она всплыла во владении гильдии убийц, именуемой Змеиный рукав. Их маг-ассасин использовал несколько заклинаний из книги, в первую очередь Гадючий узел, убивая мелкого князька в его собственном особняке - змеи охраняли его путь отступления. Однако, Гильдия не смогла избежать предсказуемых последствий и в скором времени была уничтожена. Следующим владельцем был тщеславный дворянин, Лорд Ричард Валкуоиз, который в качестве хобби коллекционировал редкие и опасные тома у себя дома. Хоть сам он и не мог ни понять, ни прочитать их, ему нравилось показывать свои находки на вечеринках, хвастаясь тёмной магией, которая заключена в них. Куда его привела книга, неясно. Есть предположение, что он столкнулся с магическими знаниями, превосходящими те, что встречал человек, добывающий для него магические тома. Однако же известно что лорд Валкуоис давал разрешение странствующему исследователю книг заклинаний Фелисари Синклаире, изучить гримуар. Проанализировав его, она порекомендовала дворянину держать том в запечатанном ящике, но он, конечно же, проигнорировал этот совет. Позже он умер сваленный серьёзной болезнью во время одного из своих празднований, на котором планировал показывать свои тёмные тома. Как часть его имущества, книга была продана богатому иноземцу. Однако в пути корабль, на котором покупатель вёз книгу домой, был захвачен, после чего та, предположительно, была украдена пиратами. Истории об ужасном корабле пиратов теперь ходят по тавернам во многих портовых городах.

Ужасающий Череп, видимый сквозь любую тьму, по слухам, освещается заточенными в нём черепами.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б: КНИГА БОУИРА

Волшебник Сирил Джентельбоу, полу-эльф, был известным приключенцем. Он был широко известен своим чистым сердцем и доброй душой, что приносили свет в этот мир.

Он успел сделать многое и ещё больше ему стали приписывать после его смерти.

Правдивы эти истории или нет, остаётся на суд слушателя, но тем не менее любое доброе дело, из числа приписываемых Сирилу, и впрямь могло быть его заслугой.

Книга Боира была создана одной из учениц Сирила, вскоре после того как волшебник мирно скончался от старости в своей башне.

Желая почтить память великого героя, ученица собрала вместе величайшие заклинания своего мастера, которые тот использовал во благо, и собрала их в кодекс волшебной героики.

Она назвала его Книгой Боуира в честь скромного происхождения волшебника, который был сыном обычного лучника.

На обложке, сделанной из качественной слоновой кости, изображена одна из самых известных заслуг волшебника.

Молодой волшебник полу-эльф и красный дракон, смотрящие друг на друга и дышащие огнём.

Дракон был в ярости, а лицо волшебника расплылось в ухмылке. Дракон был повержен тем же днём, благодаря насмешкам волшебника, которые позволили его компаньёнам порубить зверя на куски. Пожелтевшие страницы из высококачественного пергамента по краям покрыты серебром. Последний подмастерье Сирила, молодая тифлинг, работала в книжном магазине до того, как стала ученицей великого волшебника.

Умелая работа мастера отражает то величие, что окружало волшебника при жизни.

Содержание

Каждая из 14 страниц книги содержит одно заклинание, многие из которых являются достаточно общеизвестными, но были очень любимы Сирилом при жизни, другие же были найдены им в его путешествиях, и подробно описаны ниже.

1 круг: Понимание языков, Защита от добра и зла, Направляющая длань, Защитный амулет

2 круг: **Огненное дыхание Сирила**, Волшебные уста, Волшебный замок, Трюк с верёвкой, **Беседа с камнем**

3 круг: Леомундова хижина, Языки, Крошечный слуга, Знание обычаев

4 круг: Магический глаз, Камни видений, Крушитель преград, Покров Илюкура, Охранная печать

5 круг: Преобразование камня, Рассвет, Далёкий шаг, Синоптический разряд, Стена света, Усиление навыка

6 круг: **Симфонический кошмар**, Трансформация Тензера, Облачение огня

Новые заклинания

Следующие заклинания новы или изменены, как они появляются в этой книге. По усмотрению вашего Мастера новые заклинания могут быть изучены и

другими классами, как указано в описании каждого заклинания.

Огненное дыхание Сирила

2-й круг, Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (струя 30 футов)

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Классы: Бард, Волшебник, Чародей, Друид

После того, как вы произнесли это заклинание, вы можете бонусным действием выдохнуть огонь на цель, находящуюся в пределах 30 футов от вас. Цель должна совершить спасбросок Ловкости, получая урон огнём 4кб при провале или половину этого урона при успехе. Эффект заканчивается после того, как вы трижды используете огненное дыхание, или по истечении 1 часа.

Неприятным эффектом этого заклинания является ужасная изжога, которая мучит вас до самого момента его окончания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше 3.

Янтарный саркофаг

7-й круг, Ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (янтарная сфера, стоящая хотя бы 500 зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: 10 дней

Классы: Бард, Волшебник, Колдун, Чародей, Друид

Вы наделяете янтарную сферу магической силой и бросаете её в цель с размером Средний или меньше. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. В случае провале янтарь попадает в цель и оборачивает её блистающей энергией, которая немедленно затвердевает, заточая существо в прозрачной неподвижной янтарной оболочке. Цель сохраняется в идеальном состоянии и удерживается в стазисе, невредимая, но не имеющая возможности совершать какие-либо действия. Внутри янтарного саркофага цель защищена от всех атак, включая чисто ментальные. Янтарный саркофаг имеет КД 16 и 100 хитов, и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Если он будет опущен до 0 хитов, то разбивается и превращается в бесполезную янтарную пыль, после чего цель выпускается из стазиса (хотя она захвачена врасплох до своего следующего хода). Если саркофаг оставить, то он держит цель внутри, пока не закончится заклинание, после чего сворачивается обратно в янтарный шарик, выпуская цель из стазиса. В этом случае шарик может быть снова применён для этого заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 уровня, длительность заточения увеличивается до месяца, а хиты саркофага до 150. Если вы используете ячейку 9 уровня длительность заточения увеличивается до года, а хиты саркофага до 300.

Симфонический кошмар

6-й круг, Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (маленькая статуя открытого черепа, в пределах которой построен миниатюрный оркестр высочайшего качества, стоимостью не менее 1000 зм)

Длительность: 24 часа

Классы: Бард, Колдун, Волшебник

Тёмная и величественная аура формируется вокруг вас, когда вы завершаете это заклинание. Отдалённые аккорды грубой и ужасной симфонии – как если бы несколько оркестров играли разные произведения одновременно – раздаются постоянно в воздухе, когда вы касаетесь цели.

Существо, ставшее целью этого заклинания, должно совершить спасбросок Харизмы, при провале теряя способность видеть сны, когда спит или покоится. Вместо этого, вместо снов, спящий разум цели наполняется звуками нестройного оркестра. После первой попытки цели заснуть, она получает помеху на проверки умений, основанных на Интеллекте, Мудрости и Харизме. Этот штраф остаётся, пока симфонический кошмар поддерживает свою хватку. Это заклинание воздействует на всех существ, которые спят или входят в похожий на сон транс, но существа, которым не нужно спать, имеют иммунитет к нему.

Вдобавок, сны существа теперь становятся пугающими кошмарами. Теперь цель не получает эффектов длительного отдыха. Цель не восстанавливает хиты, умения или ячейки заклинаний, если те требуют длительного отдыха.

Вы можете снимать эффект этого проклятия по желанию, но иначе его тяжело снять, пока симфонический кошмар не закончился. Снятие проклятия, произнесённое с использованием более высокой ячейки, чем у Симфонического кошмара, снимает его, как и успешное Рассеивание магии или Рассеивание добра и зла.

Если у вас есть кровь, обрезки волос или ногтей, или иная часть тела цели, та совершает спасбросок с помехой.

Беседа с камнем

2-й круг, Прорицание (ритуал)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: 10 минут

Классы: Друид, Следопыт, Волшебник

Вы получаете способность говорить с камнями, которые рассказывают вам, что или кто их касался и что скрывается под ними или за ними. Камни дают полное описание, если их вежливо попросить. Чувствительность, открывающийся кругозор или знания камня могут помешать ему дать вам нужные детали (определяется Мастером). Вы можете говорить как с естественным, так и обработанным камнем.

Над переводом для вас трудились
Айвендил и Александр Печалев.
02.03.2018

Обнаружение

Никто не знает, какой план был первоначальным для Книги Боуира после её завершения. Был ли это безвозмездный труд подмастерья великого волшебника; или же, возможно, она подразумевалась как подарок одному из бывших компаньёнов Сирила в его путешествиях; или книга должна была стоять на полке одной из великих библиотек?..

Как бы то ни было, в конечном счете книга никогда далеко не уходила от башни великого мага. Его подмастерье была атакована почти сразу после того, как покинула башню и убита бродячей бандой злобных орков.

Позже, книга всплыла в куче сокровищ особенно жадного чёрного дракона и была освобождена небольшой группой приключенцев, которым удалось скрыться вместе с ней.

После этого, приключенцы вернули книгу в цивилизацию, позволив одному из выдающихся ученых, Фелисари Синклайр изучить её.

В содержании она увидела связь с последними годами жизни Сирила и скопировала его для будущих поколений.

Её каталог, с содержанием книги сохранился до наших дней. Она позволила приключенцам оставить книгу себе.

Однако, по пути назад в их укромный городок в горах, группа была атакована древним красным драконом. После этого, ни дракона, ни книгу никто больше не видел.

Не осталось никаких следов красного дракона ровно как и следов сожжённой книги на обугленных останках приключенцев.

"Хорошие дела не остаются безнаказанными"

Заметка Мастеру

Когда добавляете Книгу Боуира в вашу компанию, рассматривайте выдачу книгу как лут на низких уровнях, даже если волшебник группы ещё не может сотворить все заклинания из неё.

Работать над освоением перечисленных заклинаний может быть хорошей наградой для мага.

Если в вашей группе есть один из классов, перечисленных в каждом заклинании, подумайте над тем, чтобы позволить им изучить заклинание при повышении уровня, как одно из их новых заклинаний или заменить одно из старых, которые они уже знают.

Чародей драконьей крови, который специализируется на огне, может быть особенно заинтересован в Огненном дыхании Сирила и следует дать ему возможность взять это заклинание, не находя предварительно книгу.

Даже если в группе нету волшебника, книга может послужить хорошей сюжетной зацепкой в любой истории, включающей в себя красного дракона - красный дракон был побежден Сирилом, молодым человеком, что никак не могло порадовать родственника умершего, который до сих пор, таит смертельную обиду на великого волшебника и всё, что связано с его личностью.