## Использование заклинаний

Магия пронизывает фэнтезийные игровые миры и чаще всего проявляется в виде заклинаний.

В этой главе приводятся правила по использованию заклинаний. Different character classes have distinctive ways of learning and preparing their spells, and monsters use spells in unique ways. Regardless of its source, a spell follows the rules here.

### Что такое заклинание?

Заклинание это единый магический эффект, магическая энергия, пропитывающая мультивселенную, сформированная в конкретное обличье. In casting a spell, a character carefully plucks at the invisible strands of raw magic suffusing the world, pins them in place in a particular pattern, sets them vibrating in a specific way, and then releases them to unleash the desired effect—in most cases, all in the span of seconds.

Заклинания могут быть универсальными инструментами, оружием, и даже защитой. Они могут причинять и устранять урон, накладывать и снимать состояния (смотрите приложение А), вытягивать жизненную энергию и возвращать к жизни.

За ход истории мультивселенной было создано бессчётное множество заклинаний, и большая их часть давно забыта. Часть из них записана в ветхих книгах заклинаний, спрятанных в древних руинах, или заперта в сознании мёртвых богов. Или они могут быть когда-нибудь изобретены персонажем, который накопил достаточно силы и мудрости, чтобы сделать это.

#### Уровень Заклинаний

У каждого заклинания есть уровень, от 0 до 9. Уровень заклинания является общим показателем того, насколько он силен, с низкой (но все же впечатляющей) *магическим снарядом* на 1-м уровне и потрясающим *желанием* на 9-м. Заговоры — простые, но мощные заклинания, которые персонажи могут накладывать без особых усилий, имеют уровень 0. Чем выше уровень заклинания, тем больший уровень должен быть у заклинателя, собирающегося его использовать.

Уровень заклинания и уровень персонажа связаны, но не линейно. Обычно персонажу нужно иметь 17 уровень, чтобы накладывать заклинания 9 уровня.

#### Известные и подготовленные заклинания

Перед тем, как заклинатель сможет использовать заклинание, он должен зафиксировать его в сознании, или получить доступ к заклинанию, хранящемуся в магическом предмете. Представители некоторых классов, включая бардов и чародеев, обладают ограниченным набором заклинаний, который всегда находится в их сознании. То же самое справедливо для большинства практикующих магию чудовищ. Другие заклинатели, такие как жрецы и волшебники, подготавливают свои заклинания. У всех классов этот процесс выглядит по-разному; подробности смотрите в их описании.

В любом случае, количество заклинаний, которое заклинатель может удерживать в сознании, зависит от его собственного уровня.

#### ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Вне зависимости от того, сколько заклинаний знает или подготовил заклинатель, он может использовать ограниченное их количество, после чего ему вновь понадобиться отдохнуть. Манипулирование тканью магии и пропускание через себя её энергии выматывает физически и умственно, особенно если заклинание высокоуровневое. Таким образом, в описании всех классов заклинателей (колдун — исключение) есть таблица, показывающая, сколько ячеек заклинаний того или иного уровня заклинаний у персонажа есть на данном уровне. For example, the 3rd-level wizard Umara has four 1st-level spell slots and two 2nd-level slots.

Когда персонаж накладывает заклинание, он тратит ячейку с уровнем, не меньше, чем уровень заклинания, как будто бы «заполняя» ячейку заклинанием. Можете считать ячейку заклинания ёмкостью определённого размера — ячейка 1 уровня маленькая, а ячейки более высоких уровней большие. Заклинание 1 уровня поместится в ячейку любого размера, но заклинание 9 уровня поместится только в ячейку 9 уровня. So when Umara casts *magic missile*, a 1st-level spell, she spends one of her four 1st-level slots and has three remaining.

Окончание продолжительного отдыха восстанавливает все потраченные ячейки заклинаний.

У некоторых персонажей и чудовищ есть особые умения, позволяющие использовать заклинания без использования ячеек. Примерами могут послужить монах, следующий Пути четырёх стихий, колдун, выбравший особые воззвания, и чудовище «исчадие преисподней» из Девяти Преисподних.

##### Накладывание заклинания с увеличенным уровнем

Когда заклинатель накладывает заклинание, используя ячейку с уровнем, превышающим уровень заклинания, заклинание при этом считается имеющим увеличенный уровень. For instance, if Umara casts *magic missile* using one of her 2nd-level slots, that *magic missile* is 2nd level. Effectively, the spell expands to fill the slot it is put into.

Some spells, such as *magic missile* and *cure wounds*, have more powerful effects when cast at a higher level, as detailed in a spell’s description.

Накладывание заклинаний в доспехе

Из-за необходимости поддерживать концентрацию и совершать аккуратные движения, вы должны владеть доспехом, в котором собираетесь накладывать заклинание.  В противном случае ваши движения слишком стеснены, и вы теряете возможность использовать заклинания.

#### Заклинания

Заговор это заклинание, которое накладывается очень легко, без использования ячеек заклинаний и подготовки. Постоянное использование закрепило их в сознании заклинателя и даровало магию, необходимую для постоянного воплощения их эффектов. Уровень заговоров всегда 0.

#### Rituals

У некоторых заклинаний есть специальное ключевое слово: «ритуал». Такое заклинание можно использовать по обычным правилам использования заклинаний, или же использовать его как ритуал. Ритуальная версия накладывается на 10 минут дольше, чем обычно. Она не использует ячейку заклинания, а значит, ритуальную версию заклинания нельзя использовать с увеличенным уровнем.

Для использования заклинания в качестве ритуала заклинатель должен иметь умение, позволяющее делать это. У жрецов и друидов, например, есть такое умение. Заклинатель должен при этом иметь это заклинание подготовленным или просто иметь его в списках известных заклинаний, если в ритуальном умении не сказано обратное, как, например, у волшебника.

### Накладывание заклинания

Когда персонаж накладывает заклинание, используются единые правила, каким бы ни был его класс или эффект заклинания.

Описание каждого заклинания начинается с блока информации, включающего название заклинания, его уровень, школу магии, время накладывания, дистанцию, компоненты и длительность. Дальше описываются эффекты заклинания.

#### Время накладывания

Большинство заклинаний накладываются действием, но некоторые накладываются бонусным действием, реакцией, или же требуют долгого времени.

##### Бонусное Действие

Заклинание, наложенное с бонусным действием, особенно быстро. Для накладывания такого заклинания вы должны в свой ход использовать бонусное действие, при условии, что в этом ходу ещё не совершали бонусных действий. You can’t cast another spell during the same turn, except for a cantrip with a casting time of 1 action.

##### Reactions

Некоторые заклинания накладываются реакцией. Эти заклинания активируются за считанные доли секунды, и накладываются в ответ на определённые события. Если заклинание может быть наложено в качестве реакции, в описании будет сказано, когда именно вы можете это сделать.

##### Долгое активирование

Некоторые заклинания (в том числе заклинания, активированные в качестве ритуалов) требуют больше времени на активацию: нескольких минут или нескольких часов. Когда вы используете заклинание со временем накладывания больше одного действия или реакции, вы должны каждый свой ход тратить действие на накладывание этого заклинания, и поддерживать при этом концентрацию (смотрите ниже «Концентрация»). Если концентрация нарушена, заклинание проваливается, но ячейка заклинания не тратится. Если захотите снова наложить это заклинание, придётся начать всё с начала.

#### Дистанция

Цель заклинания должна находиться в пределах дистанции заклинания. For a spell like *magic missile*, the target is a creature. For a spell like *fireball*, the target is the point in space where the ball of fire erupts.

Большинство заклинаний имеют диапазон, выраженный в футах. Некоторые заклинания нацеливаются только на одно существо, которого вы коснётесь (включая вас). Other spells, such as the *shield* spell, affect only you. У таких заклинаний указана дистанция «На себя».

Заклинания, создающие конусы или линии эффекта, исходящие от вас, тоже обладают дистанцией «На себя», что означает, что исходной клеткой эффекта должны быть вы (смотрите ниже «Области воздействия»).

После того как заклинание активировано, его эффекты не ограничиваются его дистанцией, если только в его описании не сказано обратное.

#### Components

Компоненты заклинания это требования, которые нужно выполнить, чтобы его активировать. В описании заклинания сказано, использует ли оно вербальный (В), соматический (С) или материальный (М) компоненты. Если вы не можете предоставить хотя бы один из компонентов заклинания, вы не можете его активировать.

##### Вербальный (В)

Большинство заклинаний требует произношения мистических слов. Сами по себе слова не являются источником силы заклинания; просто комбинация звуков с особой тональностью вызывает резонанс в прядях магии, приводя их в движение. Thus, a character who is gagged or in an area of silence, such as one created by the *silence* spell, can’t cast a spell with a verbal component.

##### Соматический (С)

Spellcasting gestures might include a forceful gesticulation or an intricate set of gestures. Если у заклинания есть соматический компонент, у заклинателя должна быть свободной хотя бы одна рука для исполнения этих жестов.

##### Материальный (М)

Накладывание некоторых заклинаний требует наличия особых предметов, указанных в скобках в описании заклинания. A character can use a **component pouch** or a **spellcasting focus** (found in “Equipment”) in place of the components specified for a spell. But if a cost is indicated for a component, a character must have that specific component before he or she can cast the spell.

Ли в заклинании сказано, что материальные компоненты расходуются, заклинатель должен предоставить компоненты для каждого использования этого заклинания.

У заклинателя должна быть одна свободная рука для доступа к материальным компонентам, но это может быть та же самая рука, что используется для выполнения соматического компонента.

#### Duration

Длительность заклинания это время, в течение которого это заклинание будет активно. Длительность может измеряться в раундах, минутах, часах и даже годах. Некоторые заклинания указывают, что их эффект длится до тех пор, пока не будет рассеян или уничтожен.

##### Instantaneous

Многие заклинания мгновенны. The spell harms, heals, creates, or alters a creature or an object in a way that can’t be dispelled, because its magic exists only for an instant.

##### Concentration

Некоторые заклинания требуют от вас сохранения концентрации для поддерживания магии в активном состоянии. Если вы потеряете концентрацию, такое заклинание оканчивается.

Если заклинание должно поддерживаться концентрацией, это указывается в разделе Длительность, и там же указывается, сколько можно концентрироваться на нём. Вы можете окончить концентрацию в любое время (действие не требуется).

Нормальная деятельность, такая как перемещение и сражение, не прерывают концентрацию. Её могут прервать следующие события:

* **Накладывание другого заклинания, требующего концентрацию.**  Вы теряете концентрацию на заклинании, если накладываете другое заклинание, требующее концентрации. Нельзя концентрироваться на двух заклинаниях одновременно.
* **Получение урона.** Каждый раз, когда вы получаете урон во время концентрации на заклинании, вы должны совершить спасбросок Телосложения для продолжения концентрации. The DC equals 10 or half the damage you take, whichever number is higher. Если вы получаете урон из нескольких источников, например, от стрелы и дыхания дракона, вы совершаете отдельные спасброски для каждого источника урона.
* **Being incapacitated or killed.** Вы теряете концентрацию на заклинании, если становитесь недееспособным или умираете.

The GM might also decide that certain environmental phenomena, such as a wave crashing over you while you’re on a storm-tossed ship, require you to succeed on a DC 10 Constitution saving throw to maintain concentration on a spell.

#### Targets

Обычно заклинание требует, чтобы вы выбрали одну или несколько целей, которые и попадут под действие магии заклинания. В описании заклинания сказано, на что оно нацеливается — на существ, предметы, или точку в пространстве (описано ниже).

Если у цели нет воспринимаемого эффекта, существо может вообще не узнать, что было целью заклинания. Эффект, подобный потрескиванию молнии, очевиден, но тайные эффекты, такие как попытки прочесть мысли, обычно проходят незамеченными, если в описании заклинания не сказано обратное.

##### Свободный путь до цели

Чтобы на что-то нацелиться, у вас должен быть свободный путь, поэтому у цели не должно быть полного укрытия.

Если вы создаёте область воздействия в точке, которую не видно из-за препятствия, и между вами и этой точкой есть сплошная преграда, такая как стена, исходная точка возникнет с ближайшей к вам стороны этой преграды.

##### Нацеливание На Себя

Если заклинание нацеливается на любое существо, вы можете выбрать себя, кроме тех случаев, когда существо должно быть враждебным, или когда указано, что это должно быть существо, отличное от вас. Если вы находитесь в области эффекта наложенного вами же заклинания, вы можете сделать целью себя.

#### Области воздействия

Spells such as *burning hands* and *cone of cold* cover an area, allowing them to affect multiple creatures at once.

Описание заклинания определяет область воздействия, которая обычно принимает одну из пяти разных форм: конус, куб, линия, сфера или цилиндр. Every area of effect has a **point of origin**, a location from which the spell’s energy erupts. The rules for each shape specify how you position its point of origin. Обычно исходная точка это точка в пространстве, но области некоторых заклинаний исходят из существ или предметов.

Эффект заклинания распространяется по прямым линиям из исходной точки. Если до какого-то места в области воздействия нет свободных линий от исходной точки, это место не включается в область воздействия. Для блокирования таких воображаемых линий препятствие должно предоставлять полное укрытие.

##### Cone

Конус простирается в выбранном вами направлении из исходной точки. Ширина конуса на том или ином расстоянии от исходной точки равна расстоянию от этого места до исходной точки. Область воздействия конуса указывает его максимальную длину.

Исходная точка конуса не включается в область воздействия заклинания, если вы не решите иначе.

##### Cube

Вы выбираете исходную точку куба, лежащую на любой из граней кубического эффекта. Для куба указывается длина его ребра.

Исходная точка куба не включается в область воздействия заклинания, если вы не решите иначе.

##### Cylinder

Исходная точка цилиндра является центром круга определённого радиуса, указанного в описании заклинания. Круг должен быть либо на земле, либо на высоте эффекта заклинания.====Круг должен быть верхним или нижним основанием цилиндра. Энергия расширяется по прямым линиям из исходной точки до периметра круга, формируя основание. После этого эффект заклинания «выстреливает» вверх или вниз, на расстояние, равное высоте цилиндра.

Исходная точка цилиндра включается в область воздействия заклинания.

##### Line

Линия простирается из исходной точки по прямому пути на расстояние, равное своей длине и покрывает площадь, определяемую её шириной.

Исходная точка линии не включается в область воздействия заклинания, если вы не решите иначе.

##### Sphere

Вы выбираете исходную точку сферы, и она исходит из неё. Размер сферы определяется радиусом, а центром будет исходная точка.

Исходная точка сферы включается в область воздействия заклинания.

#### Спасброски

Во многих заклинаниях указано, что цель может совершить спасбросок для избавления от части эффектов заклинания В описании заклинания сказано, какая характеристика при этом используется, и что происходит при успешном или провальном спасброске.

The DC to resist one of your spells equals 8 + your spellcasting ability modifier + your proficiency bonus + any special modifiers.

#### Броски атаки

Некоторые заклинания требуют, чтобы заклинатель совершил бросок атаки, дабы определить, попал ли эффект заклинания по выбранной цели. Ваш бонус атаки атакой заклинанием равен модификатору вашей базовой характеристики + ваш бонус мастерства.

Большинство заклинаний, требующих броска атаки, совершают дальнобойные атаки. Помните, что вы совершаете броски дальнобойных атак с помехой, если в пределах 5 футов есть враждебное дееспособное существо, видящее вас и если оно не недееспособно.

Школы магии

Academies of magic group spells into eight categories called schools of magic. Учёные, в частности волшебники, применяют эти категории абсолютно ко всем заклинаниям, считая, что магия действует одинаково, вне зависимости от того, что является её источником — прилежное изучение или щедрое божество.

Школы магии помогают описывать заклинания; сами по себе они не несут правил, но некоторые правила применяются только к тем или иным школам.

**Abjuration** spells are protective in nature, though some of them have aggressive uses. They create magical barriers, negate harmful effects, harm trespassers, or banish creatures to other planes of existence.

**Conjuration** spells involve the transportation of objects and creatures from one location to another. Some spells summon creatures or objects to the caster’s side, whereas others allow the caster to teleport to another location. Some conjurations create objects or effects out of nothing.

**Divination** spells reveal information, whether in the form of secrets long forgotten, glimpses of the future, the locations of hidden things, the truth behind illusions, or visions of distant people or places.

**Enchantment** spells affect the minds of others, influencing or controlling their behavior. Such spells can make enemies see the caster as a friend, force creatures to take a course of action, or even control another creature like a puppet.

**Evocation** spells manipulate magical energy to produce a desired effect. Some call up blasts of fire or lightning. Others channel positive energy to heal wounds.

**Illusion** spells deceive the senses or minds of others. They cause people to see things that are not there, to miss things that are there, to hear phantom noises, or to remember things that never happened. Some illusions create phantom images that any creature can see, but the most insidious illusions plant an image directly in the mind of a creature.

**Necromancy** spells manipulate the energies of life and death. Such spells can grant an extra reserve of life force, drain the life energy from another creature, create the undead, or even bring the dead back to life.

Creating the undead through the use of necromancy spells such as *animate dead* is not a good act, and only evil casters use such spells frequently.

**Transmutation** spells change the properties of a creature, object, or environment. They might turn an enemy into a harmless creature, bolster the strength of an ally, make an object move at the caster’s command, or enhance a creature’s innate healing abilities to rapidly recover from injury.

#### Объединение магических эффектов

Эффекты разных заклинаний складываются, пока их длительность перекрывается. Однако, эффекты одного и того же заклинания, наложенного несколько раз, не складываются. Вместо этого применяется только самый сильный из эффектов (например, дающий больший бонус), пока длительность двух эффектов перекрывает друг друга.

For example, if two clerics cast *bless* on the same target, that character gains the spell’s benefit only once; he or she doesn’t get to roll two bonus dice.