**[Дружба [Friends]](https://dnd.su/spells/71-friends/" \t "_blank)**

* *Заговор, очарование*
* **Время накладывания:** 1 действие
* **Дистанция:** На себя
* **Компоненты:** С, М (небольшое количество грима, наносимое на лицо при накладывании этого заклинания)
* **Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты
* **Классы:** бард, волшебник, колдун, чародей
* **Источник:** «Player's handbook»
* Пока заклинание активно, вы совершаете с преимуществом все проверки Харизмы и атаки наносящие Е+ урон, направленные на одно выбранное вами существо, не враждебное по отношению к вам. Когда заклинание оканчивается, существо понимает, что вы влияли на её отношение с помощью магии, и становится враждебным по отношению к вам. Существо, склонное к насилию, может напасть на вас. Другие могут требовать другого возмездия (решает Мастер), в зависимости от отношений, сложившихся между вами.

[**Злая насмешка [Vicious mockery]**](https://dnd.su/spells/112-vicious-mockery/)

* *Заговор, очарование*
* **Время накладывания:** 1 действие
* **Дистанция:** 60 футов
* **Компоненты:** В
* **Длительность:** Мгновенная
* **Классы:** бард
* **Источник:** «Player's handbook»
* Вы испускаете на существо, видимое в пределах дистанции, поток оскорблений вперемешку с тонкой магией. Если цель слышит вас (при этом она не обязана вас понимать), она должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит урон психической энергией 1к4, 1к4 урона Е-, и следующий бросок атаки до конца своего следующего хода совершит с помехой.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к4, когда вы достигаете 5-го уровня (2к4), 11-го уровня (3к4) и 17-го уровня (4к4).

[**Малая иллюзия [Minor illusion]**](https://dnd.su/spells/154-minor-illusion/)

* *Заговор, иллюзия*
* **Время накладывания:** 1 действие
* **Дистанция:** 30 футов
* **Компоненты:** С, М (кусок овечьей шерсти)
* **Длительность:** 1 минута
* **Классы:** бард, волшебник, колдун, чародей
* **Подклассы:** путь тени (монах)
* **Источник:** «Player's handbook»
* Вы создаёте звук или образ предмета в пределах дистанции, существующий, пока активно заклинание. Иллюзия также оканчивается, если вы отпустите её действием или используете это заклинание ещё раз.

Если вы создаёте звук, его громкость может быть как шепотом, так и криком. Это может быть ваш голос, чей-то другой голос, львиный рык, бой барабанов или любой другой звук по вашему выбору. Звук звучит всю длительность заклинания, или вы можете создавать отдельные звуки в разное время, пока заклинание активно.

Если вы создаёте образ предмета — например, стул, отпечаток в грязи, или небольшой сундук — он должен помещаться в куб с длиной ребра 5 футов. Образ не может издавать звуки, свет, запах или прочие сенсорные эффекты. Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него все проходит.

Если существо действием исследует звук или образ, оно может понять, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Расследование) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознает иллюзию, она для него становится нечёткой.

Существо, воспринимающее иллюзию, может получить 1к6 урона Е+, если это было целью

[**Очарование личности [Charm person]**](https://dnd.su/spells/221-charm-person/)

* *1 уровень, очарование*
* **Время накладывания:** 1 действие
* **Дистанция:** 30 футов
* **Компоненты:** В, С
* **Длительность:** 1 час
* **Классы:** бард, волшебник, друид, колдун, чародей
* **Подклассы:** домен обмана (жрец), странник фей (следопыт)
* **Источник:** «Player's handbook»
* Вы пытаетесь очаровать Гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Он должен совершить спасбросок Мудрости; с преимуществом, если вы или ваши спутники сражаетесь с ним. Если он проваливает спасбросок, он очарован вами, пока заклинание активно или пока вы или ваши спутники не причините ему вред, при получении социального урона существо может повторить спасбросок. Очарованное существо считает вас своим другом. Когда заклинание оканчивается, существо знает, что было очаровано вами.

***На больших уровнях.*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2-го уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого. Эти существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, чтобы вы могли на них нацелиться.

[**Внушение [Suggestion]**](https://dnd.su/spells/23-suggestion/)

* *2 уровень, очарование*
* **Время накладывания:** 1 действие
* **Дистанция:** 30 футов
* **Компоненты:** В, М (язык змеи и либо кусочек медовых сот, либо капля сладкого масла)
* **Длительность:** Концентрация, вплоть до 8 часов
* **Классы:** бард, волшебник, колдун, чародей
* **Подклассы:** домен знаний (жрец)
* **Источник:** «Player's handbook»
* Вы внушаете определенный курс действий (ограниченный одной-двумя фразами) существу, видимому в пределах дистанции, способному слышать и понимать вас. Существа, которые не могут быть очарованы, обладают иммунитетом к этому эффекту. Внушение должно быть сформировано так, чтобы действие звучало разумным. Просьбы ударить себя мечом, броситься на копьё, сжечь себя, или как-то иначе причинить себе вред оканчивают заклинание.

Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она следует заданному курсу действий. Внушённые действия могут продолжаться всю длительность заклинания. Если внушённую деятельность можно выполнить за меньший срок, заклинание оканчивается, когда субъект оканчивает порученную задачу.

Вы можете также указать условие, которое запустит особое действие во время действия заклинания. Например, вы можете внушить рыцарю, чтобы он отдал своего боевого коня первому встреченному нищему. Если до окончания действия условие не будет выполнено, деятельность не совершается.

Если вы или кто-то из ваших спутников причиняете урон цели, заклинание оканчивается.

[**Воображаемая сила [Phantasmal force]**](https://dnd.su/spells/31-phantasmal-force/)

* *2 уровень, иллюзия*
* **Время накладывания:** 1 действие
* **Дистанция:** 60 футов
* **Компоненты:** В, С, М (кусок овечьей шерсти)
* **Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты
* **Классы:** бард, волшебник, чародей
* **Подклассы:** архифея (колдун), Великий Древний (колдун), гений (колдун), нежить (колдун)
* **Источник:** «Player's handbook»
* Вы создаете иллюзию в сознании существа, видимого в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале вы создаете воображаемый предмет, существо или другое видимое явление на свой выбор, помещающееся в куб с длиной ребра 10 футов, и воспринимаемое только целью, пока действует заклинание. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на Нежить и Конструктов.

Иллюзия включает звуки, температуру и прочие раздражители, очевидные только для этого же существа.

Цель может действием исследовать иллюзию проверкой Интеллекта (Расследование) против Сл ваших заклинаний. Если проверка была успешной, цель понимает, что перед ней иллюзия, и заклинание оканчивается.

Пока цель находится под действием этого заклинания, она считает иллюзию настоящей. Она сама придумывает объяснения нелогичности взаимодействия с иллюзией. Например, попытавшись пройти по вымышленному мосту над провалом, она упадет вниз. Если цель выживет, она все равно будет считать, что мост существует, а пройти ей помешало что-то другое — её толкнули, она поскользнулась, или её сбил сильный порыв ветра.

Цель настолько уверена в существовании иллюзии, что даже будет получать от неё урон. Иллюзия в форме существа может атаковать цель. Иллюзия, выглядящая как огонь, бассейн с кислотой или лава, могут сжечь цель. Каждый раунд в ваш ход иллюзия может причинить цели 1к6 урона психической энергией, если та находится в области иллюзии или в пределах 5 футов от иллюзии существа или опасности, способной причинять урон, например, атаковав. Цель воспринимает урон того вида, что соответствует иллюзии. Иллюзия может наносить 1к8 урона за раунд тем, кто её воспринимает

[**Речь златоуста [Enthrall]**](https://dnd.su/spells/303-enthrall/)

* *2 уровень, очарование*
* **Время накладывания:** 1 действие
* **Дистанция:** 60 футов
* **Компоненты:** В, С
* **Длительность:** 1 минута
* **Классы:** бард, колдун
* **Источник:** «Player's handbook»
* Вы произносите отвлекающую речь, заставляя выбранных вами существ, которых вы видите в пределах дистанции, и которые при этом могут слышать вас, совершить спасбросок Мудрости. Существа, которые не могут быть очарованными, автоматически преуспевают в спасброске, и если вы или ваши спутники сражаетесь с существом, оно совершает спасбросок с преимуществом. При провале цель получает помеху к проверкам Мудрости (Восприятие), совершённым для обнаружения других существ кроме вас, пока заклинание активно или пока цель не перестанет вас слышать. Вы также имеете преимущество на атаки, наносящие Е-. Заклинание оканчивается, если вы становитесь недееспособны или теряете возможность говорить.

## [Умиротворение [Calm emotions]](https://dnd.su/spells/102-calm-emotions/)

* *2 уровень, очарование*
* **Время накладывания:** 1 действие
* **Дистанция:** 60 футов
* **Компоненты:** В, С
* **Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты
* **Классы:** бард, жрец
* **Подклассы:** архифея (колдун), клятва искупления (паладин), аберрантный разум (чародей)
* **Источник:** «Player's handbook»
* Вы пытаетесь подавить сильные эмоции у группы существ. Все Гуманоиды в сфере с радиусом 20 футов с центром в точке, выбранной в пределах дистанции, должны совершить спасбросок Харизмы; существо может добровольно провалить этот спасбросок, если пожелает. Если существо проваливает спасбросок, выберите один из двух описанных ниже эффектов:
  + Вы можете подавить все эффекты, делающие цель очарованной или испуганной. Когда это заклинание оканчивается, все подавленные эффекты восстанавливаются, при условии, что за это время их действие не окончилось.
  + В качестве альтернативы, вы можете сделать цель безразличной к выбранным вами существам, к которым она относилась враждебно. Это безразличие оканчивается, если цель атакована или ей причинён вред заклинанием, или если она станет свидетелем того, как причиняют вред её друзьям. Когда заклинание оканчивается, существо становится вновь враждебным, если Мастер не решит по-другому.
  + Также вы можете заблокировать возможность противника наносить урон, кроме логического на время действия заклинания