
DUNGEONS & DRAGONS
НЕУДЕРЖИМАЯ МАГИЯ
РАСШИРЕНИЕ ПРАВИЛ

НЕУДЕРЖИМАЯ МАГИЯ



Перевод: Денис Безыкорнов,
Виктория Безыкорнова, Александр Поляков
Редактура: Денис Безыкорнов,
Александр Поляков, Виктория Безыкорнова
Вёрстка: Александр Поляков
Отдельное спасибо: Антон Палихов

Авторы

Project Leads

Game Designer: Amanda Hamon
Art Director: Sergio Jaramillo
Graphic Designer: Matt Cole
Editor: Judy Bauer
Product Architect: Greg Bilsland

Project Team

Game Designers: Makenzie De Armas, Ron Lundeen, Ben Petrisor, Patrick Renie, Carl Sibley, Owen K.C. Stephens, Jason Tondro
Editors: Janica Carter, Michele Carter, Adrian Ng Di Spaltro, Hannah Rose, James Wyatt
Art Director: Kate Irwin
Graphic Designer: Bowen Welles
Cover Illustrator: Javier Charro
Interior Illustrators: Liliia Abdullina, Alba BG, Ignatius Budi, Ekaterina Burmak, Álvaro Calvo Escudero, Loïc Canavaggia, Eilene Cherie, Billy Christian, Conceptopolis, Pedro Correa, CoupleOfKooks, Julie Dillon, Luke Eidenschink, Gaboleps, Caroline Gariba, Michele Giorgi, Kevin Glint, Johan Grenier, Hendry Iwanaga, kelogsloops, Jordan Kerbow, Andrey Kuzinskiy, Katerina Ladon, Dao Le, Xavier Leroux, Erion Makuo, Alejandro Pacheco, Anna Podedworna, Joshua Raphael, Sylvain Sarrailh, Ivan Shavrin, Rudy Siswanto, Jason Smith, Swatches Studio, Leon Tukker, Brian Valeza, Magali Villeneuve, Ina Wong
Endpaper Illustrator: Kevin Glint
Cartographer: Gerralt Landman
Concept Art Director: Lake Hurwitz
Concept Artists: Alba Gonzales, Alexandra Irwin, Tara Quinsac, Bowen Welles
Producers: Bill Benham, Siera Bruggeman, Rob Hawkey, Vanessa Hoskins, Dan Tovar
Consultants: Elizabeth Banerjee, Shawn Banerjee, Daniel Delgado



На обложке

Алустриэль Среброрукая, человек, дочь богини магии Мистры берет контроль над невероятной магической силой на этой обложке Javier Charro.

D&D Studio

Global Play Lead: Dan Ayoub
Art: Chelsea Burgess, Cindy Cacerez Sprague, Matt Cole, Trystan Falcone, Kate Irwin, Sergio Jaramillo, Emi Tanji, Paolo Vacala, Skyler Weissenfluh, Trish Yochum
Editing: Judy Bauer, Janica Carter, Adrian Ng Di Spaltro
Game Design: Justice Ramin Arman, Leon Barillaro, Makenzie De Armas, Joey Haeck, Amanda Hamon, Taylor Navarro, Ben Petrisor, Patrick Renie, Erin Roberts, F. Wesley Schneider, Carl Sibley, Jason Tondro, James Wyatt
Product Strategy: Greg Bilsland, Andy Chilton, Laura Hohman
Production: Will Ansell, Bill Benham, Siera Bruggeman, Emily Gitelman, Vanessa Hoskins, Andy Smith, Dan Tovar, Chris Tulach
World-Building: Josh Herman, Ovidio Cartagena, Noor Rahman
Other Support: Jay Jani, Hayley Schmelzer, Preston Swincher, Bailey Vaughan

Commercial: Kathy Dongo, Ian Messer
Franchise Business Team: Nick Strann, Dan Barrett, Kim Craig, Ann Earp, Paul Morrissey, Aaron Sobel, Angel Villeda
Franchise Creative Team: Kara Kenna, Paul Benjamin, Tori Egbert, AJ Hanneld, Chris Jennerjohn, Sarra Scherb
Marketing: David Silverman, Nick Bartoletti, Regina Buenaobra, Marco Caputo, Avery Freniere, Ariel Hernandez, Blain Howard, LaTia Jacquise, Esther Kao, Aaron Kaufman, Sabrina Kessler, Josh Morris, Ashlee Perkins, Matt Pruitt, David Schlosser, Jessi Sosnovskaya, Joe Starr, Jeffrey Stewart, Ian Tornay, Meg Trahan, Dennis Tran, Heather Zalewski
Print Operations: Catarina Smith, Jefferson Dunlap, Basil Hale, Joe Visconti, Scott West
Supply Chain: Lindsey Glomski, Nick White

Includes revised content from

Player's Handbook (2014), Sword Coast Adventurer's Guide (2015), Xanathar's Guide to Everything (2017), Tasha's Cauldron of Everything (2020), and Strixhaven: A Curriculum of Chaos (2021)

Особая благодарность

Thank you to the playtesters whose feedback helped shape this book.

Посвящается

In loving memory of Cynda Callaway, who shepherded dozens of D&D books over three editions.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Forgotten Realms, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Содержание

Введение: Мультивселенная магии 4
Магия Алустриэль 4
Школы магии 4
Как использовать эту книгу 4
Глава 1: Опции для персонажей 7
Подклассы 7
Воин мистических искусств (Монах) 8
Домен тайной магии (Жрец) 9
Мистический лучник (Воин) 11
Некромант (Волшебник) 13
Очарователь (Волшебник) 15
Покровительство Отголоска (Колдун) 16
Преобразователь (Волшебник) 18
Призыватель (Волшебник) 20
Предыстории 21
Черты 27
Черты происхождения 27
Универсальные черты 29
Черта Боевого стиля 33
Черты Эпических даров 33
Глава 2: Заклинания 35
Глава 3: Создание магических миров 47
Магия в существующих мирах 47
Построение магического мира 47
Наметьте контуры вашего мира 48
Отношение к магии 49
Религия 49
Технологии 50
Законы 52
Коммерция 52
Магические армии 54
Постижение магии 55
Магические покровители 58
Как работают покровители 58
Опция: Сделайте вашего покровителя таинственным 58
Архимаг 60
Архимаги-покровители 60
Создание собственного архимага 61
Привилегии архимага-покровителя 62
Контакты с архимагом 62
Кампания с архимагом 63
Эзотерическая организация 63
Мотивы эзотерической организации 64
Эзотерические организации-покровители 64
Создание собственной эзотерической организации 64
Привилегии покровителя эзотерической организации 65
Контакты с эзотерической организацией 65
Кампания с эзотерической организацией-покровителем 66
Магическая сущность 66
Мотивы магической сущности 66
Магические сущности-покровители 66
Создание собственной магической сущности 67
Привилегии покровителя магической сущности 68
Контакты с магической сущностью 68
Кампания с магической сущностью 69
Политическая фракция 69
Мотивы политической фракции 69
Политические фракции покровители 69
Создание собственной политической фракции 70
Привилегии покровителя политической фракции 71
Контакты с политическими фракциями 71
Кампания с политической фракцией 71
Проказник 72
Мотивы проказника 72
Проказники-покровители 73
Создание собственного проказника 73
Привилегии покровителя-проказника 74
Круг волшебников 75
Мотивы круга волшебников 75
Круги волшебников покровители 76
Создание собственного круга волшебников 76
Привилегии покровителя круга волшебников 76
Контакты с кругами волшебников 77
Кампания с кругом волшебников 77
Глава 4: Магические фракции 79
Описание фракций 79
Специализации на школах магии 79
Слава 80
Вступление во фракцию 80
Отношения между фракциями 81
Украшенный конклав 81
Цели и деятельность 81
Лидерство и структура фракции 82
Награды за очки Славы 83
Персонажи, состоящие в Украшенном конклаве 84
Использование этой фракции 84
Особое сооружение 84
Вестники космического рассвета 84
Цели и деятельность 85
Лидерство и структура фракции 86
Награды за очки Славы 87
Персонажи, состоящие в рядах Вестников космического рассвета 87
Использование этой фракции 88
Особое сооружение 88
Обет могилы 88
Цели и деятельность 88
Лидерство и структура фракции 88
Награды за очки Славы 90
Персонажи, состоящие в Обете могилы 90
Использование этой фракции 91
Особое сооружение 91
Хранители горнила 92
Цели и деятельность 92
Лидерство и структура фракции 93
Награды за очки Славы 94
Персонажи, состоящие в рядах Хранителей горнила 94
Использование этой фракции 94
Особое сооружение 95
Ткачи горизонта 95
Цели и деятельность 96
Плащи Ткачей горизонта 96
Лидерство и структура фракции 97
Награды за очки Славы 97
Персонажи, состоящие в рядах Ткачей горизонта 98
Использование этой фракции 98
Особое сооружение 98
Девятое перо 100
Цели и деятельность 100
Лидерство и структура фракции 101
Награды за очки Славы 101
Персонажи, состоящие в Девятом пере 102
Использование этой фракции 102
Особое сооружение 102
Фантасмагорический цирк 103
Цели и деятельность 103
Лидерство и структура фракции 104
Награды за очки Славы 105
Персонажи, состоящие в Фантасмагорическом цирке 105
Использование этой фракции 106
Особое сооружение 106
Прорицатели моря и неба 106
Цели и деятельность 106
Лидерство и структура фракции 107
Награды за очки Славы 109
Персонажи, состоящие в рядах Прорицателей моря и неба 109
Использование этой фракции 109
Особое сооружение 110
Укрывающие руки 110
Цели и деятельность 110
Лидерство и структура фракции 110
Награды за очки Славы 112
Персонажи, состоящие в рядах Укрывающих рук 112
Использование этой фракции 113
Особое сооружение 113
Глава 5: Магические предметы 115
Магические предметы 115
Развитие магических предметов 126
Когда развивать магические предметы 126
Результаты развития 126
Готовые развивающиеся магические предметы 126
Собственные развивающиеся магические предметы 129
Примеры сложного развития 132
Глава 6: Магические существа 135
Архимаги 135
Архимаг-воплотитель 135
Архимаг-иллюзионист 136
Архимаг-некромант 137
Архимаг-оградитель 137
Архимаг-очарователь 138
Архимаг-преобразователь 138
Архимаг-призыватель 139
Архимаг-прорицатель 139
Баэлнорн 140
Венджер 142
Живые заклинания 144
Создание живых заклинаний 144
Живая волна грома 144
Живой едкий шар 144
Живой конус холода 144
Магический страж 146
Подземники 147
Подземник-охотник 147
Подземник-солдат 148
Подземник-убийца 148
Тайсус 149
Тёмный зверь 150
Приложение: Гробница теневых змей 151
Ключевые моменты сюжета 151
Подготовка 151
Предыстория приключения 152
Зацепки приключения 152
Начало приключения 153
Путь к гробнице 153
Гробница теневых змей 153
Особенности гробницы 153
Области гробницы 154
Заключение 159

ВВЕДЕНИЕ
МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ МАГИИ

Герои спускаются в древние руины и обнаруживают магические сокровища в забытых залах. Чемпионы сражаются с разъярённым драконом, их клинки источают магию, а их самих окутывает разрушительное драконье дыхание. Искатели приключений обыскивают башню легендарного волшебника в поисках книг заклинаний и, к своему ужасу, обнаруживают, что волшебник стал жутким личом.

Магия — важнейший элемент игр Dungeons & Dragons. Книга «Неудержимая магия» — это праздник волшебства, которое мы, игроки в D&D, так любим. В книге собраны новые и обновлённые опций магических персонажей, а также советы по созданию собственных волшебных миров, которые ваши игроки могут исследовать долгие годы.

Магия Алустриэль

В этой книге архимаг Алустриэль Среброрукая из сеттинга Forgotten Realms делится своими открытиями. Как дочь богини магии Мистры и воплощение праведности, она рассказывает о тайных знаниях, которые приобрела в своих странствиях. Больше об Алустриэль вы можете узнать в книге *«Векна: Накануне падения»*.

Содержание этой книги можно использовать в любом сеттинге, будь то Forgotten Realms, Ravenloft или ваш собственный. Считайте эту книгу набором инструментов, из которых Мастер может взять то, что ему нужно.

Эта книга опирается на правила из *«Книги игрока»*, *«Руководства Мастера»* и *«Бестиария»*.

Школы магии

Восемь школ магии, на которых держится искусство сотворения заклинаний, являются ключевыми для опций персонажей в этой книге, а фракции и инструменты для создания магических миров связаны с особенностями этих школ. Следующие подробные описания школ дополняют краткие сведения из *«Книги игрока»*:

Заклинания школы **Ограждения** включают в себя защитную и исцеляющую магию, а также предотвращающую нежелательные эффекты или обращающую их вспять.

Заклинания школы **Призыва** затрагивают создание предметов, сотворение эффектов, призыв существ или телепортацию.

Заклинания школы **Прорицания** позволяют заклинателю заглянуть в будущее и на другие планы бытия, чтобы получить полезные сведения или поддержку.

К заклинаниям школы **Очарования** относятся те, что подчиняют разум жертвы воле заклинателя.

Заклинания школы **Воплощения** создают физические эффекты, нередко впечатляющие, и могут высвобождать разрушительную энергию, такую как огонь, холод и кислота.

К заклинаниям школы **Иллюзии** относится магия, создающая звуки, образы, запахи и другие сенсорные эффекты, которые обманывают разум или органы чувств.

Заклинания школы **Некромантии** управляют жизнью и смертью, в том числе возвращают мёртвых к жизни, поднимают нежить и высасывают жизнь из живых существ.

К заклинаниям школы **Преобразования** относится магия, которая преобразует существ и предметы, наделяя их характеристиками и способностями, которых у них нет.

Как использовать эту книгу

Главы 1 и 2 посвящены созданию персонажей и игровым опциям, подходящим всем игрокам. Остальная часть книги предназначена только для Мастера. Главы посвящены следующим темам:

Глава 1: Опции для персонажей. В этой главе представлены восемь подклассов, десять предысторий и более двух десятков черт, которые идеально подходят для создания персонажей, живущих в магическом мире.

Глава 2: Заклинания. Десятки заклинаний открывают перед героями новые возможности.

Глава 3: Создание магических миров. В этой главе даны советы о том, как сделать магию центральной частью вашей игры, с примерами из разных сеттингов, а также примеры магических покровителей, способных вдохновить вас на создание игр в любом мире с большим количеством магии.

Глава 4: Магические фракции. Девять организаций любителей магии — по одной, связанной с каждой школой, плюс одна группа магических диверсантов — могут стать как могущественными союзниками, так и грозными врагами.

Глава 5: Магические предметы. В этой главе представлено множество новых магических предметов, которые пополнят вашу коллекцию, а также правила для предметов, сила которых растёт вместе с силой персонажей.

Глава 6: Магические существа. Этот бестиарий содержит характеристики восьми архимагов-специалистов, прислужников, искаженных тёмной магией, живых заклинаний, демонического злодея по имени Венгер и многих других.

Приложение: Гробница теневых змей. В этом приключении для персонажей первого уровня Венгер бросает вызов: либо ты получишь сокровище, либо умрёшь, в попытках его получить.



Алустриэль Среброрукая приглашает вас ознакомиться с найденными ею тайными знаниями.

Плетение магии

Миры в мультивселенной D&D — это магические места. Всё сущее пронизано магической силой, и в каждом камне, ручье и живом существе, даже в самом воздухе, таится неиспользованная потенциальная энергия. Сырая магия присутствует в каждом проявлении энергии во всей мультивселенной.

Смертные не могут напрямую управлять этой сырой магией. Вместо этого они используют ткань магии — связующее звено между волей заклинателя и сырой магией. Заклинатели Забытых королевств называют его Плетением и отождествляют с богиней Мистрой, но есть разные способы именования и осмысления этого звена.

При создании магического эффекта нити Плетения перемежаются, скручиваются и складываются, чтобы добиться проявления эффекта. Заклинатель, окруженный Плетением, может создавать молнии и поражать врагов, перемещаться на сотни миль в мгновение ока или даже обращать вспять саму смерть.

Но в местах, где Плетение повреждено, магия действует непредсказуемо, а если оно разорвано, то сырая магия становится недоступной. Даже самый могущественный архимаг не сможет зажечь свечу с помощью магии в месте, где разорвано Плетение.

Мои почтенные герои,

Магия пронизывает нашу мультивселенную. Могущественная магия может спасать и уничтожать миры, но магический баланс тонок, словно нить.

На протяжении веков я, дочь богини магии Мистры, защищала Плетение и взращивала добро во всех существах, чтобы зло не разорвало Плетение.

Такое случалось не раз, и последствия были ужасны. Чтобы предотвратить немыслимое, магия должна взращивать любовь, радость, надежду и искоренять ненависть и боль. Пока я дышу, я буду бороться за это.

Мои друзья — герои — надеюсь, вы присоединитесь ко мне.

Однако я знаю, что вы не сможете откликнуться на мой призыв, не познав величайших чудес магии. А потому я завещаю вам этот фолиант, в котором находятся тайны, собранные мной за долгую жизнь.

Я надеюсь, что вы используете эту информацию во благо ваших миров, но не могу сделать этот выбор за вас. Я просто отдаю дары моей божественной матери и верю, что вы используете их во благо.

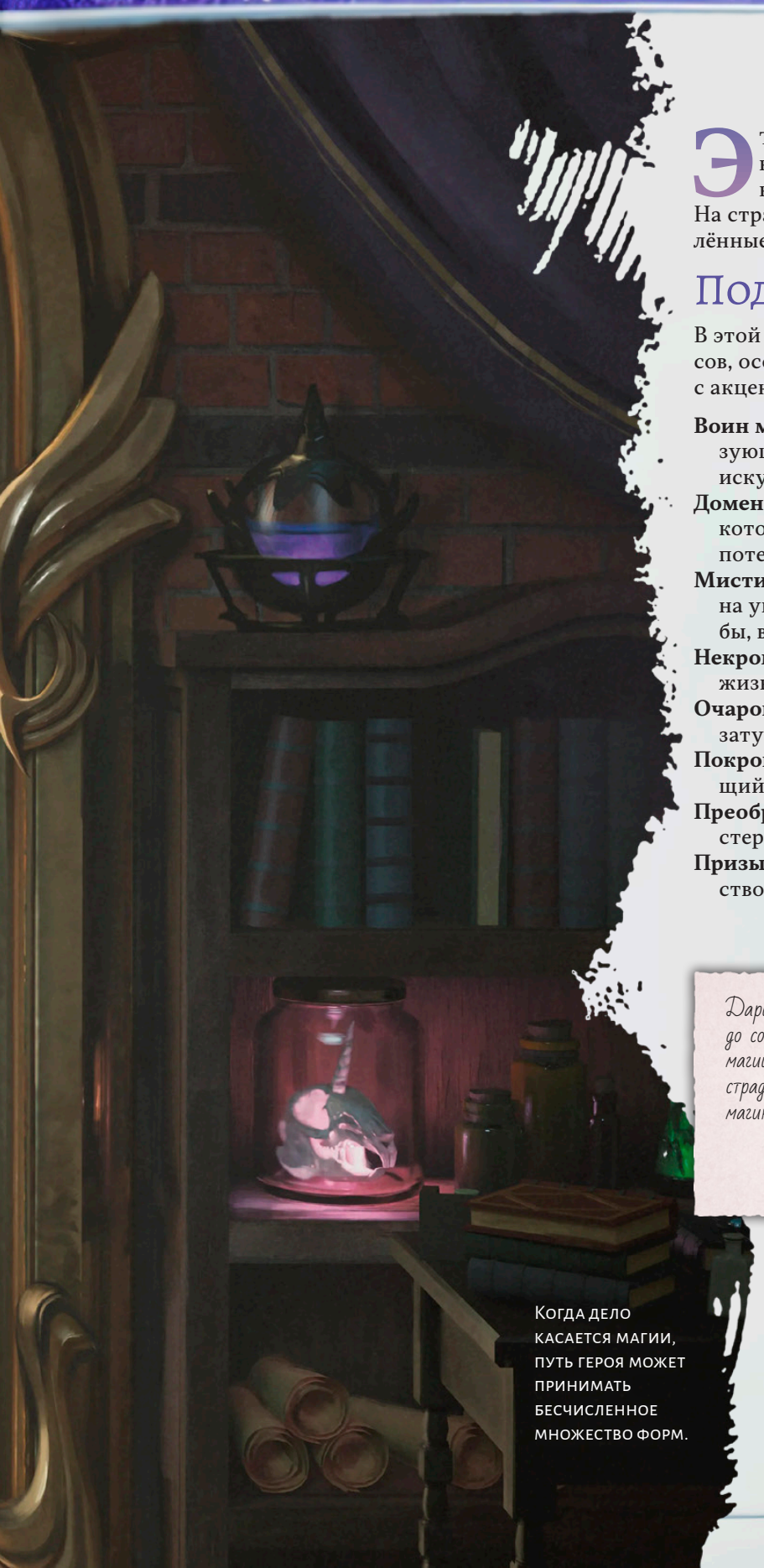
Пусть Мистра всегда улыбается вам.

Алустриэль



ГЛАВА 1

ОПЦИИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ



Когда дело касается магии, путь героя может принимать бесчисленное множество форм.

Эта глава полна новых опций, которые вы можете использовать для создания персонажей для магических сеттингов. На страницах ниже представлены новые и обновлённые подклассы, предыстории и черты.

Подклассы

В этой главе представлены восемь новых подклассов, особенно хорошо вписывающихся в сеттинги с акцентом на магию:

Воин мистических искусств: Монах, использующий магию в дополнение к своим боевым искусствам

Домен тайной магии: Жрец божественной силы, который глубоко понимает тайны магии и её потенциал

Мистический лучник: Воин, который опирается на уникальную традицию эльфийской стрельбы, вплетая в свои атаки магию

Некромант: Волшебник, способный управлять жизнью и смертью и черпать из них магию

Очарователь: Волшебник, ставший экспертом в затуманивании и пленении разума

Покровительство Отголоска: Колдун, черпающий силу у умирающего бога

Преобразователь: Волшебник, отточивший мастерство в изменении энергии и материи

Призыватель: Волшебник, овладевший искусством телепортации и призыва союзных духов

Дары Мистры варьируются от незаметных до сотрясающих бытие. Добавьте в свой день капельку магии или остановите могущественного злодея, несущего страдания, — а можно и то, и другое. Когда вы изучаете магию, ваши возможности безграничны.

Алустриэль



Подкласс воин мистических искусств

Воин мистических искусств (Монах)

Сплетайте вместе боевые и мистические искусства

Воины мистических искусств используют магию для дополнения своих боевых навыков. Они используют мистическую концентрацию, чтобы улучшить свои магические и физические способности.

3-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились сотворять заклинания. В *«Книге игрока»* находятся правила по сотворению заклинаний. Информация ниже описывает, как использовать эти правила в качестве Воина мистических искусств.

Заговоры. Вы знаете два заговора по вашему выбору из списка заклинаний Чародея. Рекомендуется взять *Защиту от оружия [Blade Ward]* и *Раскат грома [Thunderclap]*. Каждый раз, когда вы получаете уровень Монаха, вы можете заменить один из ваших заговоров на другой заговор по вашему выбору из списка заклинаний Чародея.

Когда вы достигаете 10-го уровня Монаха, вы изучаете ещё один заговор Чародея по вашему выбору.

Ячейки заклинаний. В таблице «Заклинания Воина мистических искусств» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после завершения Долгого отдыха.

Заклинания Воина мистических искусств

Уровень Монаха	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
		1	2	3	4
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите три заклинания 1-го уровня из списка заклинаний Чародея. Рекомендуется взять *Прыжок [Jump]*, *Волшебную стрелу [Magic Missile]* и *Щит [Shield]*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Монаха, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Заклинания Воина мистических искусств». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания из списка заклинаний Чародея, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Монах 7-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать пять заклинаний Чародея 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Монаха, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Чародея, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Чародея является Мудрость.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Чародея.

Мультиклассирование. Если вы используете мультиклассирование и у вас есть Сотворение заклинаний более чем от одного класса, добавьте треть ваших уровней Монаха (округляя в меньшую сторону), чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

6-й уровень: Мистический боевой стиль

Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, вы можете заменить один Безоружный удар сотворением одного из ваших заговоров Чародея со временем сотворения 1 действие.

6-й уровень: Мистическая сосредоточенность

Вы держите идеальный баланс между магической силой и боевой сосредоточенностью, что позволяет вам превращать ячейки заклинаний в Очки сосредоточенности или Очки сосредоточенности в ячейки заклинаний.

Преобразование ячеек заклинаний в Очки сосредоточенности. Вы можете потратить ячейку заклинаний, чтобы получить Очки сосредоточенности в количестве, равном уровню ячейки (действие не требуется).

Восстановление ячеек заклинаний. Когда вы заканчиваете Короткий отдых или используете Феноменальный метаболизм, вы можете преобразовать непотраченные Очки сосредоточенности, чтобы восстановить одну потраченную ячейку заклинаний. В таблице «Восстановление ячеек заклинаний» показаны стоимость восстановления ячейки заклинаний определённого уровня и минимальный уровень Монаха, необходимый для восстановления этой ячейки. Вы не можете восстановить ячейку заклинаний выше 4-го уровня.

Восстановление ячеек заклинаний

Уровень ячейки	Стоимость Очков сосредоточенности	Мин. уровень Монаха
1	2	6
2	3	7
3	5	13
4	6	19

11-й уровень: Сосредоточенный удар

Когда вы используете Ошеломляющий удар, независимо от того преуспела цель в спасброске или провалила его, она совершает с Помехой спасброски против ваших заклинаний до начала вашего следующего хода.

17-й уровень: Улучшенный мистический боевой стиль

Когда вы используете Шквал ударов, вы можете заменить два Безоружных удара на сотворение одного из ваших заклинаний Чародея 1-го или 2-го уровня со временем сотворения 1 действие, и вы сотворяете его тем же Бонусным действием, которое вы используете для активации Шквала ударов.

Домен тайной магии (Жрец)

Усильте свою магическую мощь

Магия пропитывает мультивселенную и питает как разрушение, так и созидание. Жрецы Домена тайной магии видят магические знания не как силу для достижения личных целей, а как дар, который они несут в мир.

Боги, связанные с Доменом тайной магии, глубоко понимают секреты магии и её потенциал. Эти божества часто связаны со знанием, тайнами или силой.

3-й уровень: Заклинания Домена тайной магии

Ваша связь с этим божественным доменом даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний. Когда вы достигаете уровня Жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена тайной магии», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Домена тайной магии

Уровень жреца	Подготовленные заклинания
3	*Волшебная аура Нистула [Nystul's Magic Aura], Волшебная стрела [Magic Missile], Магическое оружие [Magic Weapon], Обнаружение магии [Detect Magic]*
5	*Контрзаклинание [Counterspell], Рассеивание магии [Dispel Magic]*
7	*Магический глаз [Arcane Eye], Потайной сундук Леомунда [Leomund's Secret Chest]*
9	*Длань Бигби [Bigby's Hand], Круг телепортации [Teleportation Circle]*

Кулаки бывают сильны. Магия делает их ещё сильнее.

Алустриэль



Подкласс домен тайной магии

3-й уровень: Изменение магии

Вы можете использовать Проведение божественности для изменения заклинаний при сотворении. При сотворении заклинания вы можете потратить одно использование Проведения божественности и изменить заклинание одним из следующих способов (действие не требуется).

Укрепляющее заклинание. Одна цель заклинания получает количество Временных хитов, равное 2к8 плюс ваш уровень Жреца.

Упорное заклинание. Когда вы сотворяете заклинание, заставляющее существо совершить спасбросок, и существо, которое вы можете видеть, преуспевает в этом спасброске, бросьте 1к6 и вычтите результат из первого спасброска цели против эффекта заклинания.

3-й уровень: Ученик тайной магии

Вы получаете следующие преимущества.

Магическое знание. Вы получаете владение навыком Тайная магия или одним навыком по вашему выбору из доступных Жрецу на 1-м уровне.

Заговоры. Вы изучаете два заговора Волшебника по выбору. Каждый раз, когда вы получаете уровень Жреца, вы можете заменить один из этих заговоров на другой заговор Волшебника.

6-й уровень: Рассеивающее восстановление

Сразу после того, как вы сотворили заклинание, используя ячейку заклинаний, которое восстанавливает Хиты существу или заканчивает состояние на существе, вы можете сотворить заклинание *Рассеивание магии [Dispel Magic]* частью того же действия, Бонусного действия или Реакции, без траты ячейки.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых. Вы также восстанавливаете его использование, потратив одно использование Проведения божественности (действие не требуется).

17-й уровень: Магическое мастерство

Вы изучаете четыре заклинания Волшебника — по одному 6-го, 7-го, 8-го и 9-го уровней. У вас всегда подготовлены эти заклинания. Каждый раз, когда вы получаете уровень Жреца, вы можете заменить одно из этих заклинаний другим заклинанием Волшебника того же уровня.

Магия и божественное пребывают в естественной гармонии, подобно краскам прекрасной космической картины.

Алустриэль

Мистический лучник (Воин)

Создавайте магические эффекты с помощью зачарованных боеприпасов

Мистический лучник изучает уникальный эльфийский метод стрельбы, который вплетает магию в каждую атаку для создания сверхъестественных эффектов. За столетия народы освоили эту технику и расширили её, и теперь она применима как к дальнобойному оружию многих видов так и к прочим аспектам жизни искателя приключений вне боя.

3-й уровень: Знания мистического лучника

Вы изучаете теорию магии и тайны природы, что даёт вам следующие преимущества.

Заговор. Вы знаете заговор *Искусство друидов [Druidcraft]* или *Фокусы [Prestidigitation]*. Заклинательной характеристикой для них является Интеллект.

Навыки. Вы получаете владение навыками Тайная магия и Природа. Если у вас уже есть владение одним из этих навыков, вы вместо этого получаете владение другим навыком по вашему выбору из доступных Воину на 1-м уровне (или двумя навыками, доступными Воину на 1-м уровне, если у вас оба владения).

3-й уровень: Магический выстрел

Вы учитесь применять особые магические эффекты к своим выстрелам.

Варианты Магического выстрела. Вы изучаете два варианта Магического выстрела из раздела «Варианты магического выстрела» (далее в описании этого подкласса) по вашему выбору.

Вы изучаете дополнительный вариант Магического выстрела по вашему выбору, когда достигаете 7-го, 10-го, 15-го и 18-го уровней Воина. Каждый раз, когда вы изучаете новый вариант Магического выстрела, вы также можете заменить один известный вам вариант на другой.

Использование Магического выстрела. Один раз за ход, когда вы совершаете дальнобойную атаку оружием со свойством Боеприпас, вы можете применить один из ваших вариантов Магического выстрела к этой атаке. Вы решаете применять ли вариант, когда попадаете по существу и наносите ему урон, если только вариант не предполагает броска атаки.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один). Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения Короткого или Долгого отдыха.

Ваши стрелы редко промахиваются, когда их направляет Мистра.

Алустриэль



Подкласс мистический лучник

Кость Магического выстрела. Варианты Магического выстрела ссылаются на вашу Кость магического выстрела. Ваша Кость магического выстрела — к6.

Спасброски. Если для варианта Магического выстрела требуется совершить спасбросок, его Сл равна 8 + ваш модификатор Интеллекта + ваш Бонус владения.

На больших уровнях. Ваша Кость магического выстрела меняется по мере достижения определённых уровней Воина. Эта кость становится к8 на 10-м уровне, к10 на 15-м уровне и к12 на 18-м уровне.

7-й уровень: Странствующая стрела

Вы учитесь направлять промахнувшуюся стрелу в новую цель. Если вы совершаете бросок дальнобойной атаки оружием со свойством Боеприпас и промахиваетесь, вы можете Бонусным действием заставить выстрел срикошетить в новую цель сразу после промаха. Новой целью должно быть существо, которое вы можете видеть, в пределах дистанции оружия, но не далее чем в 60 футах от начальной цели. Совершите бросок атаки по новой цели.

7-й уровень: Магический боеприпас

Вы учитесь наделять свои боеприпасы магическими свойствами. Действием Магия вы можете наделить немагический боеприпас одним из следующих магических свойств и выстрелить им в твёрдую поверхность, которую вы можете видеть в пределах дистанции оружия. Когда боеприпас попадает в поверхность, его эффект активируется, и боеприпас прикрепляется к поверхности, в которую попал, на время действия эффекта. Вы можете отцепить прикреплённый боеприпас действием Магия, закончив эффект досрочно. Когда эффект заканчивается, боеприпас уничтожается.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив одно использование Второго дыхания (действие не требуется).

Затеняющий боеприпас. Магические тени заполняют 15-футовую Эманацию, исходящую от боеприпаса, на 1 минуту. В Эманации гаснет немагическое пламя, а существа в ней получают штраф –5 к проверкам Мудрости (Восприятие) и пассивному Восприятию.

Открывающий боеприпас. Вспышка магии заполняет 15-футовую Эманацию, исходящую от боеприпаса. Боеприпас издаёт громкий стук, слышимый на расстоянии не более 300 футов. Любой объект в Эманации, закрытый немагическим замком, застрявший или запертый на засов, открывается, освобождается или отпирается. Если на объекте было несколько замков, открывается только один из них.

Боеприпас-лоза. Из боеприпаса вырастает лоза длиной 120 футов. После этого вы и другие существа можете лазать по ней. Лоза увядает через 10 минут.

10-й уровень: Выстрел всегда наготове

Когда вы совершаете бросок Инициативы, вы можете восстановить одно потраченное использование Магического выстрела.

15-й уровень: Упорная телепортация

Ваше владение магией позволяет вам выбираться из тяжёлых ситуаций. Когда вы используете ваше умение Упорный и преуспеваете в спасброске, вы можете телепортироваться на расстояние не более 60 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть.

18-й уровень: Мастерские выстрелы

Вы активно используете ловкость при стрельбе. Когда существо, которое вы можете видеть, промахивается по вам броском атаки, вы можете Реакцией переместиться на расстояние вплоть до половины вашей Скорости от атакующего, не вызывая Провоцированных атак. После этого вы можете совершить дальнобойную атаку по атакующему частью этой Реакции, если атакующий находится в пределах дистанции оружия.

Варианты Магического выстрела

Далее представлены варианты Магического выстрела в алфавитном порядке.

Изгоняющий выстрел. Ваш боеприпас временно изолирует цель в безвредном демиплане. Существо, по которому вы попадаете, получает дополнительный урон Психической энергией, равный одному броску вашей Кости магического выстрела, и должно преуспеть в спасброске Харизмы, иначе будет изгнано. Будучи изгнанным, существо Недееспособно, и его Скорость равна 0. В конце своего следующего хода цель появляется в пространстве, которое она покинула, или в ближайшем незанятом пространстве, если прежнее пространство занято.

Ищущий выстрел. Ваш боеприпас может искать цель. Когда вы используете этот вариант, вы не совершаете бросок атаки при атаке. Вместо этого выберите одно существо, которое вы видели за последнюю минуту. Боеприпас летит к этому существу, огибая углы при необходимости и игнорирует Укрытие на половину и Укрытие на три четверти. Если цель находится в пределах максимальной дистанции вашего оружия, она совершает спасбросок Ловкости. При провале цель получает урон, как если бы в неё попали, плюс дополнительный урон Чистой силой, равный двум броскам вашей Кости магического выстрела, и вы узнаёте текущее местоположение цели. При успехе цель получает только половину этого урона. Если цель находится за пределами максимальной дистанции вашего оружия, боеприпас исчезает, пролетев настолько далеко, насколько сможет.

Обольщающий выстрел. Ваш боеприпас обольщает цель. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный урон Психической энергией, равный двум броскам вашей Кости магического выстрела, и должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Очарован-

ным до начала вашего следующего хода, считая либо вас, либо одного из ваших союзников в пределах 30 футов от цели (по вашему выбору) источником очарования. Состояние Очарованный заканчивается раньше, если источник очарования атакует цель, наносит ей урон или заставляет её совершить спасбросок.

Ослабляющий выстрел. Ваш боеприпас ослабляет цель. Существо, в которое вы попали, получает дополнительный урон Некротической энергией, равный двум броскам вашей Кости магического выстрела. Цель также должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станет Отравленной до конца своего следующего хода. Каждый раз, когда Отравленная таким образом цель попадает броском атаки, она вычитает из общего урона число равное одному броску вашей Кости магического выстрела.

Пронзающий выстрел. Вы наделяете свой боеприпас эфирными свойствами. Когда вы используете этот вариант, вы не совершаете бросок атаки при атаке. Вместо этого боеприпас летит вперёд по Линии длиной 30 футов и шириной 1 фут, исходящей от вас, а затем исчезает. Линия игнорирует укрытия, так как боеприпас проходит сквозь твёрдые объекты. Каждое существо в Линии совершает спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон, как если бы в него попали, плюс дополнительный Колющий урон, равный двум броскам вашей Кости магического выстрела. При успехе существо получает только половину этого урона.

Разрывной выстрел. Вы наделяете свои боеприпасы взрывной магической энергией. Сразу после того, как вы наносите урон существу, ваша цель и все существа в 10-футовой Эманации, исходящей от цели получают урон Чистой силой, равный двум броскам вашей Кости магического выстрела.

Теневой выстрел. Ваш боеприпас затеняет обзор противника. Существо, по которому вы попадаете, получает дополнительный урон Психической энергией, равный одному броску вашей Кости магического выстрела, и должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Ослеплённым до конца своего следующего хода.

Цепляющий выстрел. Ваш боеприпас создаёт цепкие заросли вокруг цели. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный Рубящий урон, равный одному броску вашей Кости магического выстрела, и должно преуспеть в спасброске Силы, иначе станет Опутанным на 1 минуту или пока вы не используете этот вариант повторно. Цель или существо в пределах досягаемости цели может действием совершить проверку Силы (Атлетики) против Сл спасброска вашего Магического выстрела, убрав заросли и заканчивая состояние Опутанный на цели при успехе.

Некромант (Волшебник)

Повелевайте силами жизни и смерти

Вы изучаете силы жизни, смерти и нежизни. Будучи некромантом вы учитесь управлять энергией, которая даёт жизнь всем существам, и получаете всё больше сил из запретных тайн в вашей книге заклинаний. Хотя многие считают Некромантов угрозой, не все из них являются злыми.

3-й уровень: Специалист школы Некромантии

Выберите два заклинания Волшебника школы Некромантии, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу.

Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Некромантии в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

3-й уровень: Книга Некромантии

Тайны некромантии из вашей книги заклинаний даруют вам дополнительные силы. Вы получаете следующие преимущества.

Некротическое сопротивление. Вы имеете Сопротивление урону Некротической энергией.

Фамильяр-нежить. В вашей книге заклинаний появляется заклинание *Обретение фамильяра [Find Familiar]*. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете один из обычных обликов вашего фамильяра или один из следующих особых обликов: **Скелет [Skeleton]** или **Зомби [Zombie]** (блок статистики фамильяра см. в приложении В *«Книги игрока»*). Когда вы выбираете один из обычных обликов, вы можете выбрать типом существа Нежить.

Кроме того, когда вы совершаете действие Атака, вы можете отказаться от одной из ваших атак, чтобы позволить вашему фамильяру его Реакцией совершить одну собственную атаку.

Живучесть нежити. Когда вы сотворяете заклинание школы Некромантии с использованием ячейки заклинаний, вы можете выбрать существо-Нежить, которое можете видеть в пределах 60 футов, и оно восстанавливает количество Хитов, равное уровню потраченной ячейки плюс вашему уровню Волшебника.

6-й уровень: Могильная сила

Вы открыли больше тайн некромантии и начертали их в своей книге заклинаний. Пока вы держите книгу заклинаний, вы получаете следующие преимущества.

Могильная устойчивость. Когда вы используете Магическое восстановление, ваш уровень Истощения, если он есть, уменьшается на 1.

Чрезмерный некроз. Урон от ваших заклинаний Волшебника и умений Волшебника игнорирует Сопротивление урону Некротической энергией.



6-й уровень: Неживые рабы

У вас всегда подготовлено заклинание *Поднятие мертвеца [Animate Dead]*, и вы можете сотворить его без траты ячейки заклинаний и должны закончить Долгий отдых, прежде чем сможете сотворить его таким образом повторно. Каждый раз, когда вы начинаете сотворение этого заклинания, вы можете увеличить его действующий уровень на 1.

Кроме того, пока вы держите книгу заклинаний, вы получаете следующие преимущества.

Стойкость нежити. Всякий раз, когда вы сотворяете заклинание школы Некромантии, которое создает или призывает Нежить, максимум Хитов и текущие Хиты этой Нежити увеличиваются на число, равное вашему модификатору Интеллекта плюс половина вашего уровня Волшебника (округляя в меньшую сторону).

Иссушающий удар. Всякий раз, когда находящаяся под вашим контролем Нежить в пределах 60 футов попадает по существу броском атаки, она наносит дополнительный урон Некротической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 урона Некротической энергией).

10-й уровень: Сбор нежити

Вы узнали ещё больше секретов о нюансах жизни и смерти. Сразу после того, как вы стали Окровавленным, но ваши Хиты не опустились до 0 из-за получения урона, вы можете Реакцией снизить Хиты Нежити под вашим контролем, которую вы можете видеть, до 0. Сразу после этого восстанавливаете количество Хитов, равное вашему уровню Волшебника.

14-й уровень: Повелитель смерти

Малопонятные ритуалы в вашей книге заклинаний дают вам власть над нежизнью. Пока вы держите книгу заклинаний, вы получаете следующие преимущества.

Укрепление нежити. Бонусным действием выберите любое количество Нежити, в пределах 60 футов, созданной или призванной вами с помощью заклинания школы Некромантии. Эта Нежить получает Временные хиты, равные вашему уровню Волшебника. Вы не можете использовать это Бонусное действие таким образом повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Ликвидация нежити. Когда Хиты Нежити, которую вы можете видеть, опускаются до 0, вы можете заставить её взорваться в виде некротической энергии. Бросьте количество к6, равное половине непотраченных Костей хитов существа (округляя в большую сторону, минимум 1к6), и сложите их. Каждое существо в 10-футовой Эманации, исходящей от Нежити, совершает

У самых могущественных магов жизнь и смерть — взаимозаменяемые состояния.

Алустриэль

спасбросок Ловкости. При провале цель получает урон Некротической энергией, равный выпавшему значению, и не может совершать Реакции до начала своего следующего хода. При успехе цель получает только половину этого урона. Чтобы использовать это умение для взрыва Нежити, которую вы не контролируете, вы должны Реакцией потратить ячейку заклинаний 5-го уровня и выше.

Очаровatель (Волшебник)

Привлекайте и обольщайте других

Магия Очарователя затуманивает и пленит разум. Одни Очаровatели используют свои умения для поддержания мира и смягчения жестокости, тогда как другие применяют свою меняющую разум магию в своих корыстных целях.

3-й уровень: Очаровательный собеседник

Вы получаете владение одним из следующих навыков по вашему выбору: Запугивание, Обман или Убеждение.

Кроме того, когда вы совершаете проверку характеристики с использованием выбранного навыка, вы получаете бонус к проверке, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

3-й уровень: Специалист школы Очарования

Выберите два заклинания Волшебника школы Очарования, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу.

Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Очарования в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

3-й уровень: Гипнотическое присутствие

Ваши приятные слова и завораживающий взгляд могут очаровать другое существо. Действием Магия выберите одно существо, которое можете видеть в пределах 10 футов. Если цель может видеть или слышать вас, она должна преуспеть в спасброске Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе станет Очарованной на 1 минуту или пока цель не окажется дальше, чем в 10 футах от вас, пока не сможет ни видеть, ни слышать вас или пока не получит урон. Будучи Очарованным, существо Недееспособно, и его Скорость равна 0.

Разум можно лепить словно глину, если дело касается магии. Следите за тем, чтобы не злоупотреблять этой силой.

Алустриэль



Подкласс Очаровatель

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

6-й уровень: Усиленное очарование

Когда вы используете ячейку заклинания, чтобы сотворить заклинание школы Очарования, например, *Очарование личности [Charm Person]*, которое можно нацелить на дополнительное существо при сотворении с ячейкой большего уровня, вы можете повысить действующий уровень заклинания на 1.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

10-й уровень: Инстинктивное очарование

Когда существо в пределах 30 футов, которое вы можете видеть, попадает по вам броском атаки, вы можете Реакцией заставить это существо совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале атака промахивается, а если в пределах дистанции атаки есть другое существо, кроме атакующего, атакующий выбирает целью этой атаки это существо, используя тот же бросок атаки. Если в пределах дистанции атаки находится несколько существ, вы выбираете, какое из них станет целью.

Вы не можете использовать Реакцию таким образом повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, сотворив заклинание школы Очарования с тратой ячейки.

14-й уровень: Ложные воспоминания

Вы можете сделать так, чтобы существо не замечало вашего магического влияния. Когда вы сотворяете заклинание школы Очарования, накладывающее состояние Очарованный, используя ячейку заклинаний, вы можете выбрать одно существо, ставшее целью заклинания. Это существо не осознаёт, что было Очаровано вами.

Кроме того, один раз до окончания действия заклинания вы можете действием Магия заставить выбранное существо совершить спасбросок Интеллекта против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале вы можете заставить существо забыть 1 + ваш модификатор Интеллекта (минимум 1 час) часов воспоминаний. Вы можете выбрать меньший интервал времени, и количество времени не может превышать длительность вашего заклинания школы Очарования.

Покровительство Отголоска (Колдун)

Используйте останки силы умирающего бога

Ваш пакт черпает силу умирающего бога — некогда почитаемого бесчисленным количеством последователей, но ныне оставленного и преданного забвению. Этот умирающий бог, известный как отголосок, мог быть благосклонным, злым или странным и непостижимым, но сейчас им движет желание вернуть свою прежнюю силу. Отголоску нужна ваша помощь, и он готов поделиться своей оставшейся силой.

Отголосок-компаньон [Vestige Companion]

Маленький Небожитель, Исчадие или Нежить; Нейтральный

КЗ 13 + ваш модификатор Харизмы
Инициатива +2 (12)
Хиты 4 + ваш четырёхкратный уровень Колдуна (количество Костей Хитов [к6] равно вашему уровню Колдуна)
Скорость 5 футов, Полёта 30 футов (парит)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	1	–5	–5	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	15	+2	+2	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	16	+3	+3

Сопротивления Огонь (только Исчадие), Некротическая энергия (только Нежить), Излучение (только Небожитель)
Иммунитеты Испуганный, Очарованный, Сбитый с ног
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки говорит на известных вам языках

Особенности

Связь договора. Вы добавляете свой Бонус владения ко всем проверкам характеристик и спасброскам, которые совершает отголосок.

Действия

Удар отголоска. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* Бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов или дистанция 60 футов. *Попадание:* 1к6 + 3 плюс ваш модификатор Харизмы урона Огнём (Исчадие), Некротической энергией (Нежить) или Излучением (Небожитель).

Бонусные действия

Божественная сила (1/день). Ваш отголосок проявляет остаток божественной силы одним из следующих способов, в зависимости от своего облика:

Проклинающее заклинание (только Нежить). Отголосок накладывает проклятие на существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от отголоска, на 1 минуту. Будучи проклятой, цель совершает с Помехой броски атаки по вам и отголоску.

Демоническая рокировка (только Исчадие). Если вы и отголосок находитесь в пределах 60 футов друг от друга, вы оба телепортируетесь и меняетесь местами.

Целебное касание (только Небожитель). Отголосок прикасается к другому существу. Цель восстанавливает Хиты в количестве 2к8 плюс ваш модификатор Харизмы и заканчивает одно из следующих состояний на себе: Оглохший, Ослеплённый или Отравленный.

3-й уровень: Отголосок-компаньон

Отголосок проявляется, черпая силу из вашего договора. Он использует блок статистики **Отголоска-компаньона** и является Небожителем, Исчадием или Нежитью (выберите при получении этого умения). Вы решаете, как отголосок выглядит, но независимо от его облика, на нём есть признаки, указывающие на его сверхъестественное происхождение. Например, вы можете решить, что ваш отголосок — это огромный паря-

щий череп, испещрённый знаками, круг сияющих рун или постоянно меняющаяся абстрактная форма. Отголосок Дружелюбен к вам и вашим союзникам и подчиняется вашим приказам. Он исчезает, если вы умираете.

Отголосок в бою. В бою отголосок действует в ваш ход. Он может перемещаться и использовать свою Реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое он может совершать в свой ход — Уклонение, за исключением случаев, когда вы Бонусным действием приказываете ему совершить действие из его блока статистики или что-то другое. Когда вы совершаете действие Атака, то можете также пожертвовать одной из ваших атак, чтобы приказать отголоску совершить действие Удар отголоска. Если вы Недееспособны, то отголосок действует сам по себе и может использовать любое действие по своему усмотрению, а не только Уклонение.

Исчезновение отголоска. Когда Хиты отголоска опускаются до 0, он исчезает. Вы можете потратить 1 минуту на проведение магической церемонии, чтобы снова проявить отголосок; он появляется с максимальными Хитами в незанятом пространстве в пределах 5 футов от вас. Вы можете действием Магия временно отпустить своего отголоска в карманное измерение. Действием Магия, пока он находится в карманном измерении, вы можете заставить его появиться в незанятом пространстве в пределах 30 футов от вас. Всякий раз, когда Хиты отголоска опускаются до 0, или когда он исчезает в карманном измерении, он оставляет в своём пространстве всё, что он носил и нёс.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете вызвать отголосок в новом облике, который появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов. Вы выбираете его внешний вид и то, является ли он Небожителем, Исчадием или Нежитью. Если отголосок уже проявлен благодаря этому умению, его облик меняется на новый.

3-й уровень: Заклинания отголоска

Магия вашего Отголоска-компаньона гарантирует, что у вас всегда подготовлены некоторые заклинания. Выберите один из следующих доменов Жреца: Жизни, Света, Обмана или Войны. Заклинания выбранного домена считаются для вас заклинаниями Колдуна. Когда вы достигаете уровня Колдуна, равного уровню Жреца, указанному в таблице «Заклинания домена» у выбранного вами домена, у вас всегда будут подготовлены заклинания из таблицы.

Мультивселенная полна богов, но не все их имена украшают залы храмов. Общение с благостью забытого бога — благородное занятие.

Алустриэль



Подкласс Покровительство Отголоска

Например, если вы выбрали Домен войны для этого умения, то при достижении 3-го уровня Колдуна у вас будут подготовлены заклинания *Духовное оружие [Spiritual Weapon], Магическое оружие [Magic Weapon], Направляющий снаряд [Guiding Bolt] и Щит веры [Shield of Faith].*

6-й уровень: Сила отголоска

Ваш Отголосок-компаньон теперь восстанавливает своё использование Божественной силы каждый раз, когда вы завершаете Короткий или Долгий отдых либо используете Магическую изворотливость. Кроме того, пока вы находитесь в пределах 30 футов от вашего Отголоска-компаньона, вы получаете Сопротивление к тем же типам урона, что и он.

10-й уровень: Восстановление отголоска

Когда Хиты вашего Отголоска-компаньона опускаются до 0, вы можете Реакцией потратить ячейку заклинания Магии договора, и вместо этого восстановить Хиты отголоска до максимума. Затем отголосок телепортируется в незанятое пространство, которое вы можете видеть, в пределах 30 футов от себя. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

14-й уровень: Подобие жизни

Ваш Отголосок-компаньон продолжает набирать силу, и с вашей помощью может на короткое время принять более могущественный облик. В зависимости от типа отголоска, пока он находится в пределах 90 футов, вы можете действием Магия сменить его облик на 1 час на один из следующих: Дух небожителя (Отголосок-Небожитель; см. заклинание *Вызов небожителя [Summon Celestial]* в *«Книге игрока»*), Дух исчадия (Отголосок-Исчадие; см. заклинание *Вызов исчадия [Summon Fiend]* в *«Книге игрока»*) или Дух нежити (Отголосок-Нежить; см. заклинание *Вызов нежити [Summon Undead]* в *«Книге игрока»*). Игровая статистика отголоска заменяется блоком статистики духа, а уровень заклинания равен половине вашего уровня Колдуна (округляя в меньшую сторону; не выше 9-го уровня), но отголосок сохраняет свою личность, Бонусное действие Божественная сила, Хиты и Кости хитов.

Отголосок получает количество Временных хитов, равное Хитам облика духа. Эти Временные хиты исчезают, если остались, спустя 1 час, а трансформация заканчивается досрочно, если у отголоска не остаётся Временных хитов.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Преобразователь (Волшебник)

Преобразовывайте энергию и материю

Вы изучаете изменяющие энергию и материю заклинания — мир для вас становится изменчив в высшей степени. С такой магией вы становитесь кузнецом у горна реальности.

Некоторые Преобразователи мастера на все руки и шутники. Другие стремятся обрести силу, чтобы создавать и разрушать миры.

3-й уровень: Специалист школы Преобразования

Выберите два заклинания Волшебника школы Преобразования, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу.

Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Преобразования в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

3-й уровень: Камень преобразования

Когда вы завершаете Долгий отдых, вы можете создать магический камень, который существует, пока вы повторно не используете это умение. Камень является Крошечным объектом, и вы можете использовать его в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Волшебника. Существо, владеющее камнем, получает владение спасбросками Телосложения и одно из следующих преимуществ, которое вы выбираете при создании камня. Вы можете выбрать другое преимущество, когда сотворяете заклинание школы Преобразования, используя ячейку заклинаний.

Тёмное зрение. Носитель получает Тёмное зрение в пределах 60 футов или увеличивает дистанцию своего Тёмного зрения на 60 футов.

Сопротивление. Носитель получает Сопротивление урону Звуком, Кислотой, Огнём, Холодом, Электричеством или Ядом (по вашему выбору каждый раз, когда вы выбираете это преимущество).

Скорость. Скорость носителя увеличивается на 10 футов.

3-й уровень: Удивительное изменение

У вас всегда подготовлено заклинание *Смена обличья [Alter Self]*, и вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха.

Пока вы находитесь под эффектом заклинания *Смена обличья [Alter Self]*, вы получаете дополнительное преимущество для каждого из его вариантов.

Адаптация к воде. Находясь под водой, вы можете использовать действие Рывок Бонусным действием.

Изменение внешности. Вы совершаете с Преимуществом проверки Харизмы (Обман).

Общайтесь с Плетением, и ограничения вашего тела постепенно начнут исчезать.

Алустриэль

Естественное оружие. Урон ваших новых образований увеличивается до 2к6 урона соответствующего типу образования. Вы совершаете с Преимуществом спасброски Телосложения для поддержания Концентрации.

6-й уровень: Усиленное преобразование

Когда вы используете ячейку заклинаний для сотворения заклинания школы Преобразования, не требующего броска атаки или спасброска, например *Полёт [Fly]* или *Магическое оружие [Magic Weapon]*, вы можете увеличить действующий уровень заклинания на 1.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

10-й уровень: Мощный камень

Ваш Камень преобразования стал более универсальным. При создании Камня преобразования вы можете выбрать не более двух преимуществ. Вы можете выбрать каждый вариант, кроме Сопротивления, только один раз. Если вы выбираете Сопротивление дважды, вы должны выбрать разные типы урона. Вы можете изменить одно или оба преимущества, когда сотворяете заклинание школы Преобразования, используя ячейку заклинаний.

Кроме того, вам доступны следующие варианты в качестве преимуществ Камня преобразования.

Крепкое телосложение. Носитель совершает с Преимуществом спасброски Силы. Кроме того, носитель считается существом на один размер больше при определении грузоподъёмности.

Чувство вибрации. Носитель получает Чувство вибрации в пределах 30 футов.

10-й уровень: Перевёртыш

У вас всегда подготовлено заклинание *Превращение [Polymorph]*, и вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха.

Кроме того, когда вы выбираете себя целью этого заклинания, вы можете изменить его, чтобы получить следующие преимущества. Вы не можете изменить это заклинание таким образом повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Игровая статистика. Помимо сохранения умений, указанных в заклинании, вы сохраняете воспоминания и способность общаться. Вы также сохраняете ваши показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы; владения; классовые умения; и черты.

Преобразование заклинаний. Находясь в изменённом облике, вы можете сотворять заклинания, но только заклинания школы Преобразования, без Материального компонента с указанной ценой или потребляемого заклинанием.





Подкласс Призыватель

14-й уровень: Гений преобразования

Пока вы носите с собой Камень преобразования, вы можете действием Магия высвободить магию преобразования, хранящуюся внутри, и выбрать одно из следующих преимуществ. После того как вы используете камень таким образом, он рассыпается в пыль. Вы можете предотвратить разрушение камня, потратив ячейку заклинаний 7-го уровня и выше частью действия Магия, которое вы совершаете при использовании этого умения.

Значительное преобразование. Вы можете преобразовать один немагический объект — не больше Куба со стороной 10 футов или восьми соединённых Кубов со стороной 5 футов каждый — в другой немагический объект схожего размера и массы и равной или меньшей стоимости. Вам необходимо потратить 10 минут на работу с объектом, чтобы преобразовать его.

Панацея. Вы касаетесь существа частью действия Магия, и цель восстанавливает количество Хитов, равное половине её максимума Хитов (округляя в меньшую сторону). Цель излечивается от всех магических заражений, и все воздействующие на цель проклятия развеиваются, включая Настройку цели на проклятый предмет. Если цель является Отравленной или Окаменевшей, эти состояния заканчиваются.

Возвращение к жизни. Вы сотворяете заклинание *Оживление [Raise Dead]*, без траты ячейки заклинаний, используя камень вместо Материальных компонентов.

Возвращение молодости. Вы касаетесь одного согласного существа частью действия Магия и уровень Истощения цели, если он есть, снижается до 0, а сама цель навсегда начинает выглядеть на 3к10 лет моложе, но не может стать ребёнком.

Призыватель (Волшебник)

Делайте шаги через пространство и призывайте существ из ниоткуда

Призыватель считает расстояние и материю примерными ориентирами, а не физическими законами. Он овладевает магией, которая мгновенно перемещает существ через пространство и призывает существ сражаться на их стороне.

3-й уровень: Безопасное перемещение

Бонусным действием вы телепортируетесь на расстояние не более 30 футов в видимое вами незанятое пространство. В качестве альтернативы вы можете выбрать пространство в пределах этой дистанции, занятое Средним и меньше существом. Если это существо согласно, вы оба телепортируетесь, меняясь местами.

В Плетении нет концепции физического расстояния. Имея достаточно магической силы, вы можете переместиться куда угодно одним лишь усилием мысли.

Алустриэль

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

3-й уровень: Специалист школы Призыва

Выберите два заклинания Волшебника школы Призыва, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу.

Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Призыва в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

6-й уровень: Далёкое перемещение

Радиус вашего Безопасного перемещения увеличивается до 60 футов. Кроме того, вы можете восстановить его использование, потратив ячейку заклинаний 3-го уровня или выше (действие не требуется).

6-й уровень: Надёжные вызовы

Когда вы сотворяете заклинание школы Призыва для призыва или создания существа с тратой ячейки заклинания, это существо при появлении получает Временные хиты, равные вашему удвоенному уровню Волшебника. Пока у существа есть эти Временные хиты, оно имеет Сопротивление ко всем типам урона, кроме урона Чистой силой, Некротической, Психической энергией и Излучением.

10-й уровень: Фокусированный призыв

Получение урона не может прервать вашу Концентрацию на заклинаниях школы Призыва.

14-й уровень: Расщеплённый призыв

Когда вы используете ячейку заклинания, чтобы сотворить заклинание школы Призыва, призывающее духа, чей блок статистики включён в описание заклинания, например *Вызов аберрации [Summon Aberration]*, вы можете изменить заклинание так, чтобы вместо одного существа призвать двух. Оба существа имеют один и тот же тип, используют блок статистики и правила, указанные в заклинании, и появляются в разных незанятых пространствах по вашему выбору в пределах дистанции, но максимум Хитов и текущие Хиты призванных существ уменьшаются вдвое. Если вы теряете Концентрацию на заклинании, оба существа исчезают.

После использования этого умения для изменения заклинания подобным образом, вы не можете делать это снова, пока не завершите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 5-го уровня (действие не требуется).

Предыстории

В этом разделе представлены десять предысторий в том же формате, что и в «Книге игрока». Эти предыстории перечислены в таблице «Предыстории». Описания черт Происхождения из каждой предыстории можно найти далее в этой главе.

Девять из этих предысторий связывают персонажей с магическими фракциями, представленными в главе 4. Эти предыстории описывают некое обучение при вступлении во фракцию, но не являются обязательными для самого вступления или членства в ней.

Десятая предыстория — Дрессировщик фамильяра — подходит любому персонажу, выросшему с магическим компаньоном.

Предыстории

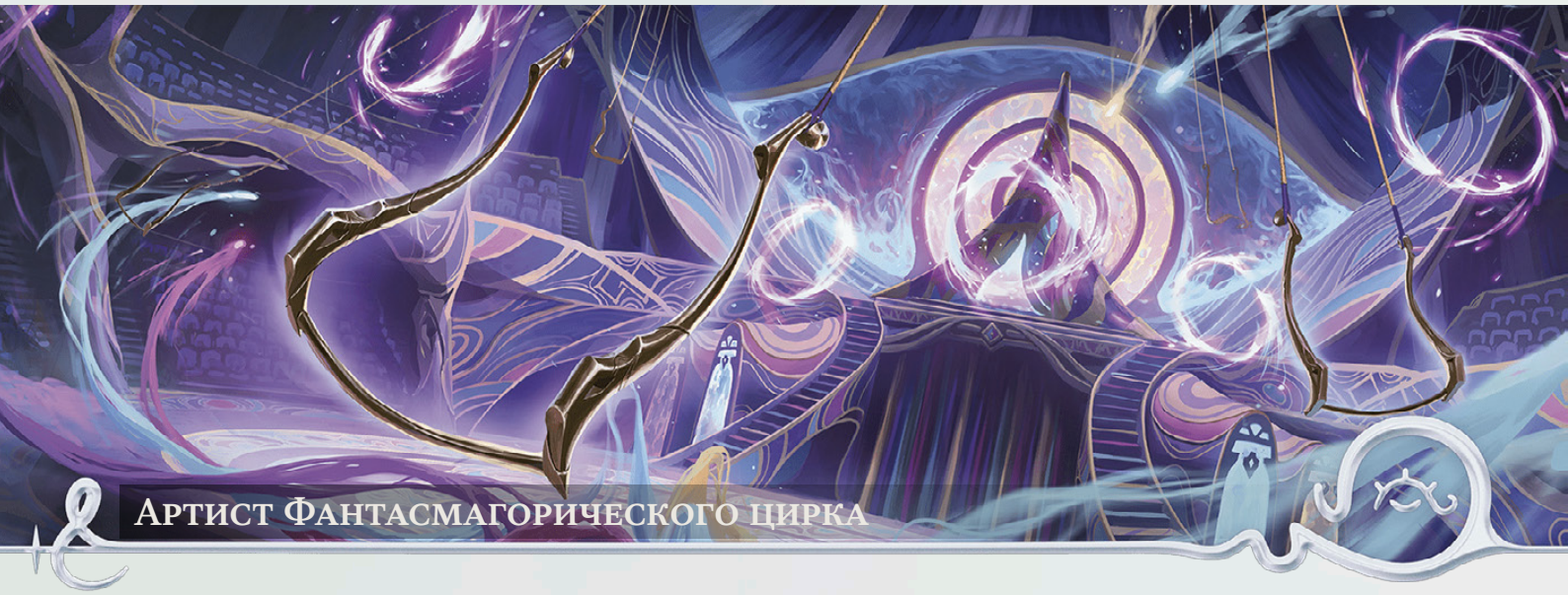
Предыстория	Фракция
Агент Девятого пера	Девятое перо
Артист Фантасмагорического цирка	Фантасмагорический цирк
Дрессировщик фамильяра	—
Защитник Укрывающих рук	Укрывающие руки
Подопытный Космического рассвета	Вестники космического рассвета
Посвящённый Ткачей горизонта	Ткачи горизонта
Преследователь горнила бури	Хранители горнила
Рекрут Обета могилы	Обет могилы
Ученик Прорицателя	Прорицатели моря и неба
Шпион Украшенного конклава	Украшенный конклав



Агент Девятого пера

Значения характеристик: Ловкость, Интеллект, Харизма
Черта: Магический лазутчик
Владение навыками: Ловкость рук и Тайная магия
Владение инструментами: Воровские инструменты
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Кинжал, Лёгкий молот, Воровские инструменты, Железные шипы, Верёвка, Дорожная одежда, 17 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Благодаря острому уму и выдающимся воровским навыкам вы примкнули к Девятому перу — сообществу воров, диверсантов и шпионов, которые крадут магические знания и реликвии. Благодаря своим авантюрам — от похищения магических предметов и фолиантов тайной магии до саботажа в рядах магов — вы развили в себе хитрость и освоили магические трюки, которые помогают вам в шпионском ремесле.



Артист Фантасмагорического цирка

Значения характеристик: Ловкость, Телосложение, Харизма
Черта: Магический художник
Владение навыками: Выступление и Обман
Владение инструментами: Набор для грима
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Набор для грима, Игровой набор (любой), Костюм, Зеркало, Дорожная одежда, 12 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Неважно стали ли вы артистом или униформистом, Фантасмагорический цирк стал вашим домом. Путешествуя по миру и показывая восторженным зрителям магию и чудеса, вы немного освоили магию школы Иллюзии и отточили свои таланты в выступлении и отвлечении внимания.



Дрессировщик фамильяра

Значения характеристик: Телосложение, Интеллект, Мудрость
Черта: Друг фамильяра
Владение навыками: Тайная магия и Уход за животными
Владение инструментами: *Выберите один вид Игрового набора*
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Боевой посох, Игровой набор (выбранный выше), Спальник, Колокольчик, Леска, Трутница, Дорожная одежда, Бурдюк, 44 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Когда вы были юны, то наладили крепкую связь со своим фамильяром, который сопровождал вас в этом нежном возрасте. Теперь вы не представляете жизни без своего пушистого — а может, пернатого, чешуйчатого или склизкого — друга рядом. Вы научились работать в тандеме со своим фамильяром, и когда ваши приключения бросают вам вызов, ваш спутник стремится напомнить вам о маленьких радостях жизни.



Защитник Укрывающих рук

Значения характеристик: Телосложение, Мудрость, Харизма
Черта: Магический защитник
Владение навыками: Медицина и Проницательность
Владение инструментами: Инструменты повара
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Инструменты повара, Одеяло, Комплект целителя, Лампа, Масло (3 фляги), Трутница, Дорожная одежда, Бурдюк, 40 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Чёрная полоса в жизни привела вас к Укрывающим рукам — фракции альтруистов, посвятившей себя защите обездоленных. Там вам помогли снова обрести твёрдую почву под ногами и обучили некоторым приёмам защитной магии в надежде, что однажды и вы укроете кого-то в час нужды.



Подопытный Космического рассвета

Значения характеристик: Сила, Ловкость, Телосложение
Черта: Преобразованная анатомия
Владение навыками: Атлетика и Выживание
Владение инструментами: *Выберите один вид Ремесленных инструментов*
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Инструменты ремесленника (выбранные выше), Рюкзак, Мантия, Дорожная одежда, 30 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Ваше тело было искажено преобразовывающими экспериментами Вестников космического рассвета. Возможно, вы случайно оказались втянуты в один из них, а может, вы были членом этой фракции и стремились улучшить свою физическую форму с помощью мощной магии. Как бы то ни было, вы используете свою странную анатомию себе во благо.



Посвящённый Ткачей горизонта

Значения характеристик: Ловкость, Телосложение, Мудрость
Черта: Прыгун через порталы
Владение навыками: Акробатика и Выживание
Владение инструментами: Инструменты ткача
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Короткий лук, 20 Стрел, Инструменты ткача, Карта, Колчан, Верёвка, Дорожная одежда, 18 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

В вашей юности вами двигала неутолимая жажда странствий. Как только представилась возможность, вы покинули свой дом и отправились в дорогу. По пути вы встретили искателей приключений — призывателей из Ткачей горизонта, обучивших вас некоторым своим заклинаниям телепортации, чтобы облегчить ваши странствия.



Преследователь горнила бури

Значения характеристик: Сила, Телосложение, Интеллект
Черта: Перегруженный магией
Владение навыками: Атлетика и Природа
Владение инструментами: Инструменты стеклодува
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Инструменты стеклодува, Рюкзак, Верёвка, Дорожная одежда, 15 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Ваше стремление рисковать и жажда острых ощущений привели вас к Хранителям горнила — организации, занимающейся изучением природных и магических катастроф. От забав с расплавленным стеклом до прыжка в эпицентр урагана — вы расцветаете, когда недалеко от вас происходит катастрофа.



Рекрут Обета могилы

Значения характеристик: Сила, Интеллект, Мудрость
Черта: Магический могильщик
Владение навыками: История и Медицина
Владение инструментами: Набор травника
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Кинжал, Набор травника, Книга (анатомия), Лопата, 16 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

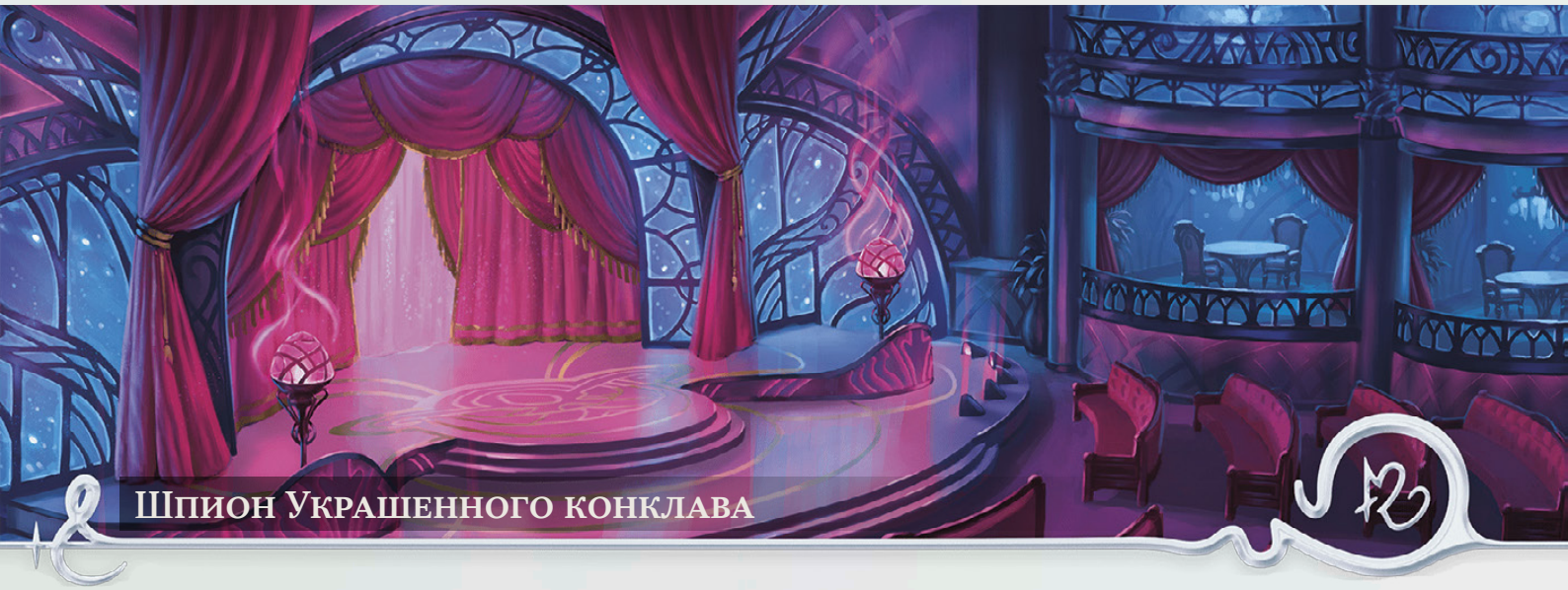
Вас всегда интересовала смерть. Вы изучали её вместе с членами Обета могилы, анализируя всё относящееся к ней с научной точностью. Благодаря этим исследованиям, вы накопили знания о лекарствах, некромантии и истории.



Ученик Прорицателя

Значения характеристик: Интеллект, Мудрость, Харизма
Черта: Магический провидец
Владение навыками: История и Проницательность
Владение инструментами: Инструменты навигатора
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Инструменты навигатора, 8 Свечей, Чернила, Писчее перо, Пергамент (9 листов), Кошель, Трутница, Дорожная одежда, 11 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Будучи учеником Прорицателей моря и неба, вы научились предсказывать незначительные события по облакам наверху и пучинам внизу. Вы получили своё образование, благодаря богатой сети библиотек фракции, и теперь странствуете по миру, предлагая другим советы и помощь.



Шпион Украшенного конклава

Значения характеристик: Ловкость, Мудрость, Харизма
Черта: Магический оратор
Владение навыками: Восприятие и Обман
Владение инструментами: Набор для грима
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Набор для грима, Отличная одежда, Духи, 5 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Для публики вы — придворный, посредник или артист. Но за этим сияющим фасадом скрывается ум, заточенный на сбор секретов. Пройдя обучение у очарователей Украшенного конклава, вы знаете, как использовать свою харизму и остроумие (и щепотку магии), чтобы внедряться в организации, получать информацию и заключать сделки.

Черты

Черты в этой главе сгруппированы по категориям: Черты происхождения, Универсальные черты, Боевые стили и Эпические дары, а внутри категории они представлены алфавитном порядке. В таблице «Список черт» в алфавитном порядке перечислены все черты.

Список черт

Черта	Категория
Адепт школы Воплощения	Универсальные
Адепт школы Иллюзии	Универсальные
Адепт школы Некромантии	Универсальные
Адепт школы Ограждения	Универсальные
Адепт школы Очарования	Универсальные
Адепт школы Преобразования	Универсальные
Адепт школы Призыва	Универсальные
Адепт школы Прорицания	Универсальные
Воинственный фамильяр	Универсальные
Дар освоения школы магии	Эпический дар
Дар сокрушительной силы заклинаний	Эпический дар
Дар стального разума	Эпический дар
Друг фамильяра	Происхождение
Знаток магии	Универсальные
Магический воин	Боевой стиль
Магический защитник	Происхождение
Магический лазутчик	Происхождение
Магический могильщик	Происхождение
Магический оратор	Происхождение
Магический провидец	Происхождение
Магический художник	Происхождение
Перегруженный магией	Происхождение
Потусторонний фамильяр	Универсальные
Преобразованная анатомия	Происхождение
Прыгун через порталы	Происхождение
Стихийный фамильяр	Универсальные
Стойкий к заклинаниям	Универсальные
Утешающий фамильяр	Универсальные
Хитроумный заклинатель	Универсальные

Черты происхождения

Эти черты относятся к категории Происхождение.

Друг фамильяра

Черта происхождения

Вы получаете следующие преимущества.

Верный спутник. У вас всегда подготовлено заклинание *Обретение фамильяра [Find Familiar]*. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты). Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний или Материального компонента и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с помощью любых имеющихся у вас ячеек заклинаний.

Усиленный фамильяр. Когда вы сотворяете заклинание *Обретение фамильяра [Find Familiar]*, максимум и текущие Хиты вашего фамильяра увеличиваются на величину, равную удвоенному уровню персонажа.

Полезный друг. Когда вы совершаете проверку характеристики с использованием навыка, которым вы Владеете, пока ваш фамильяр находится в пределах 5 футов от вас, вы совершаете эту проверку с Преимуществом. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Магический защитник

Черта происхождения

Вы получаете следующие преимущества.

Заговор. Вы изучаете заговор *Сопротивление [Resistance]*. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Вы можете сотворить заговор *Сопротивление [Resistance]* Бонусным действием. Вы можете сделать так количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Укрывающая помощь. Когда вы совершаете действие Помощь, чтобы помочь союзнику в проверке характеристики, этот союзник получает Временные хиты в количестве, равном вашему Бонусу владения.

Магический лазутчик

Черта происхождения

Вы получаете следующие преимущества.

Заговор. Вы изучаете заговор *Дружба [Friends]*. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Хитрое уклонение. Вы можете совершать действие Уклонение Бонусным действием. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Магия может усилить любую технику. Покажите мне героя, который пренебрегает магией, и я покажу того, кто ограничивает свой потенциал.

Алустриэль



Связь между героями и их фамильярами так же прочна, как и любая дружба.

Магический могильщик
Черта происхождения

Вы получаете следующие преимущества.

Заговор. Вы изучаете один заговор по вашему выбору из списка заклинаний Волшебника или Жреца. Этот заговор должен быть из школы Некромантии. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Знания от мёртвых. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (История) или Мудрости (Медицина), вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Понимание смерти. Когда вы совершаете действие Помощь для стабилизации существа с 0 Хитов, вы получаете Героическое вдохновение. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом вновь, пока не закончите Долгий отдых.

Магический оратор
Черта происхождения

Вы получаете следующие преимущества.

Заговор. Вы изучаете заговор *Злая насмешка [Vicious Mockery]*. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Говорун. Когда вы совершаете проверку Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение), вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Магический провидец
Черта происхождения

Вы получаете следующие преимущества.

Заговор. Вы изучаете заговор *Наставление [Guidance]*. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Полезное предчувствие. Когда вы или существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя, проваливаете спасбросок, вы можете Реакцией бросить 1к4 и добавить результат к этому спасброску, потенциально превратив провал в успех. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Магический художник
Черта происхождения

Вы получаете следующие преимущества.

Заговор. Вы изучаете заговор *Малая иллюзия [Minor Illusion]*. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Вдохновляющая магия. Когда вы сотворяете заклинание школы Иллюзии, вы можете выбрать одного союзника в пределах 30 футов, который может вас видеть. Этот союзник получает Героическое вдохновение. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом вновь, пока не закончите Долгий отдых.

Перегруженный магией
Черта происхождения

Вы получаете следующие преимущества.

Заговор. Вы изучаете заговор *Огненный снаряд [Fire Bolt]*. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Всплеск мощи. Когда вы сотворяете заклинание школы Воплощения и наносите им урон, вы можете добавить свой Бонус владения к одному броску урона этого заклинания. Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Преобразованная анатомия
Черта происхождения

Вы получаете следующие преимущества.

Удлинённый шаг. Ваша Скорость увеличивается на 5 футов.

Устойчивая форма. Вы совершаете с Преимуществом спасброски от эффектов, которые принуждают вас к смене формы против вашей воли.

Кроме того, когда вы проваливаете спасбросок Телосложения, вы можете Реакцией бросить 1к4 и добавить результат к этому спасброску, потенциально превратив неудачу в успех. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Прыгун через порталы
Черта происхождения

Вы получаете следующие преимущества.

Потусторонняя устойчивость. Вы имеете Сопротивление к одному из следующих типов урона: Некротическая энергия, Психическая энергия или урон Излучением (определите при выборе этой черты).

Шаг через портал. Вы можете потратить 15 футов перемещения, чтобы телепортироваться в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 15 футов от себя. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, но только один раз за ход, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Универсальные черты

Эти черты относятся к категории Универсальные.

Адепт школы Воплощения
Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Дополнительные заклинания. Ваше мастерство позволяет вам всегда иметь наготове некоторые заклинания. Если у вас есть ячейки заклинаний уровня, указанного в таблице «Заклинания адепта школы Воплощения», вы получаете всегда подготовленные заклинания этого уровня и ниже из таблицы.

Усиленное воплощение. Один раз за ход, когда сотворённое вами заклинание школы Воплощения наносит урон, вы можете потратить не более двух ваших непотраченных Костей хитов и прибавить выпавшее значение к одному броску урона этого заклинания. Эти кости хитов затем считаются потраченными.

Заклинания адепта школы Воплощения

Ячейка заклинаний	Уровень заклинания
1	*Цветной шарик [Chromatic Orb]*
2	*Дребезги [Shatter]*
3	*Огненный шар [Fireball]*
4	*Едкий шар [Vitriolic Sphere]*
5	*Силовая стена [Wall of Force]*

Адепт школы Иллюзии
Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Дополнительные заклинания. Ваше мастерство позволяет вам всегда иметь наготове некоторые заклинания. Если у вас есть ячейки заклинаний уровня, указанного в таблице «Заклинания адепта школы Иллюзии», вы получаете всегда подготовленные заклинания этого уровня и ниже из таблицы.

Искусные иллюзии. Когда вы сотворяете заклинание школы Иллюзии с использованием ячейки заклинаний, вы можете сотворить его без использования Вербального, Соматического или Материального компонента, за исключением Материальных компонентов, которые расходуются заклинанием или с указанной в описании заклинания ценой.

Кроме того, существа совершают с Помехой проверки Интеллекта (Расследование), совершаемые для выявления истинной природы созданных вашими заклинаниями иллюзий.

Заклинания адепта школы Иллюзии

Ячейка заклинаний	Уровень заклинания
1	*Безмолвный образ [Silent Image]*
2	*Воображаемая сила [Phantasmal Force]*
3	*Образ [Major Image]*
4	*Мираж [Hallucinatory Terrain]*
5	*Притворство [Seeming]*

Адепт школы Некромантии

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Дополнительные заклинания. Ваше мастерство позволяет вам всегда иметь наготове некоторые заклинания. Если у вас есть ячейки заклинаний уровня, указанного в таблице «Заклинания адепта школы Некромантии», вы получаете всегда подготовленные заклинания этого уровня и ниже из таблицы.

Манипуляция жизнью. При сотворении заклинания школы Некромантии с использованием ячейки заклинаний вы можете сразу же бросить не более двух своих неиспользованных Костей хитов. Вы восстанавливаете Хиты, равные выпавшему значению плюс уровню потраченной ячейки заклинаний. Эти кости хитов затем считаются потраченными.

Заклинания адепта школы Некромантии

Ячейка заклинаний	Уровень заклинания
1	*Нанесение ран [Inflict Wounds]*
2	*Луч слабости [Ray of Enfeeblement]*
3	*Прикосновение вампира [Vampiric Touch]*
4	*Усыхание [Blight]*
5	*Оживление [Raise Dead]*

Адепт школы Ограждения

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Дополнительные заклинания. Ваше мастерство позволяет вам всегда иметь наготове некоторые заклинания. Если у вас есть ячейки заклинаний уровня, указанного в таблице «Заклинания адепта школы Ограждения», вы получаете всегда подготовленные заклинания этого уровня и ниже из таблицы.

Защитные чары. Когда вы сотворяете заклинание школы Ограждения с использованием ячейки заклинаний, вы или одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, получаете Временные хиты, равные двукратному уровню потраченной ячейки заклинаний.

Заклинания адепта школы Ограждения

Ячейка заклинаний	Уровень заклинания
1	*Щит [Shield]*
2	*Малое восстановление [Lesser Restoration]*
3	*Защита от энергии [Protection from Energy]*
4	*Изгнание [Banishment]*
5	*Множественное лечение ран [Mass Cure Wounds]*

Адепт школы Очарования

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Дополнительные заклинания. Ваше мастерство позволяет вам всегда иметь наготове некоторые заклинания. Если у вас есть ячейки заклинаний уровня, указанного в таблице «Заклинания адепта школы Очарования», вы получаете всегда подготовленные заклинания этого уровня и ниже из таблицы.

Тонкие чары. Когда вы сотворяете заклинание школы Очарования с использованием ячейки заклинания, вы можете сотворить его без использования Вербального, Соматического или Материального компонента, за исключением Материальных компонентов, которые расходуются заклинанием или с указанной в описании заклинания ценой.

Заклинания адепта школы Очарования

Ячейка заклинаний	Уровень заклинания
1	*Диссонирующий шёпот [Dissonant Whisper]*
2	*Речь златоуста [Enthrall]*
3	*Удержание личности [Hold Person]*
4	*Подчинение зверя [Dominate Beast]*
5	*Изменение памяти [Modify Memory]*

Адепт школы Преобразования

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Дополнительные заклинания. Ваше мастерство позволяет вам всегда иметь наготове некоторые заклинания. Если у вас есть ячейки заклинаний уровня, указанного в таблице «Заклинания адепта школы Преобразования», вы получаете всегда подготовленные заклинания этого уровня и ниже из таблицы.

Магическое усиление. В свой ход, когда вы сотворяете заклинание школы Преобразования с использованием ячейки заклинаний, ваша Скорость увеличивается на количество футов, равное пятикратному уровню потраченной ячейки заклинаний. Это увеличение действует до конца хода.

Заклинания адепта школы Преобразования

Ячейка заклинаний	Уровень заклинания
1	*Прыжок [Jump]*
2	*Паучье лазание [Spider Climb]*
3	*Замедление [Slow]*
4	*Превращение [Polymorph]*
5	*Оживление вещей [Animate Objects]*

Адепт школы Призыва

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Дополнительные заклинания. Ваше мастерство позволяет вам всегда иметь наготове некоторые заклинания. Если у вас есть ячейки заклинаний уровня, указанного в таблице «Заклинания адепта школы Призыва», вы получаете всегда подготовленные заклинания этого уровня и ниже из таблицы.

Стойкий призыв. Пока вы поддерживаете Концентрацию на заклинании школы Призыва, вы получаете бонус к спасброскам Телосложения, совершаемым для поддержания этой Концентрации. Этот бонус равен значению модификатора характеристики, увеличенной этой чертой.

Заклинания адепта школы Призыва

Ячейка заклинаний	Уровень заклинания
1	*Опутывание [Entangle]*
2	*Туманный шаг [Misty Step]*
3	*Призыв животных [Conjure Animals]*
4	*Переносящая дверь [Dimension Door]*
5	*Призыв Элементаля [Conjure Elemental]*

Адепт школы Прорицания

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Дополнительные заклинания. Ваше мастерство позволяет вам всегда иметь наготове некоторые заклинания. Если у вас есть ячейки заклинаний уровня, указанного в таблице «Заклинания адепта школы Прорицания», вы получаете всегда подготовленные заклинания этого уровня и ниже из таблицы.

Вмешательство прорицателя. Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, выполняет Тест к20, вы можете Реакцией дать этому существу Преимущество или Помеху (по вашему выбору) на этот бросок.

Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, когда сотворяете заклинание школы Прорицания, используя ячейку заклинаний.

Заклинания адепта школы Прорицания

Ячейка заклинаний	Уровень заклинания
1	*Обнаружение добра и зла [Detect Evil and Good]*
2	*Пронзание разума [Mind Spike]*
3	*Подсматривание [Clairvoyance]*
4	*Предсказание [Divination]*
5	*Наблюдение [Scrying]*

Воинственный фамильяр

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Друг фамильяра)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Боевой фамильяр. У вас всегда подготовлено заклинание *Боевой фамильяр [Battle Familiar]*. Вы можете один раз сотворить его без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха. Вы также можете сотворять его с тратой любых ячеек заклинаний подходящего уровня. Ваша заклинательная характеристика для этого заклинания совпадает выбранной для преимущества Верный спутник вашей черты Друг фамильяра.

Перехват атаки. Когда по существу в пределах 5 футов от вашего фамильяра попадают броском атаки, ваш фамильяр может Реакцией добавить бонус к Классу Защиты этого существа против этой атаки, потенциально обращая попадание в промах. Этот бонус равен вашему Бонусу владения.

Знаток магии

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Посвящённый в магию)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Дополнительные заклинания. Выберите заклинание 1-го и 2-го уровня из того же списка, который вы выбрали для заговоров черты Посвящённый в магию. У вас всегда подготовлены эти заклинания. Вы можете сотворить каждое из них один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять их таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять их с тратой любых ячеек заклинаний подходящего уровня. Заклинательная характеристика для этих заклинаний совпадает с заклинательной характеристикой, выбранной для заклинаний черты Посвящённый в магию.

Замена заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень, вы можете заменить одно из выбранных вами в этой черте заклинаний на другое заклинание того же уровня из выбранного списка заклинаний.

Потусторонний фамильяр

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Друг фамильяра)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Потусторонняя сила. Когда вы сотворяете заклинание Обретение фамильяра, вы можете наделить своего фамильяра потусторонней силой, которая длится, пока вы не сотворите заклинание *Обретение фамильяра [Find Familiar]* снова. Усиленный таким образом фамильяр получает следующие преимущества:

Сопротивление энергии. Выберите урон Звуком, Излучением, Некротической энергией, Психической энергией или Ядом. Ваш фамильяр получает Сопротивление выбранному типу урона.

Фазовое перемещение. Фамильяр может перемещаться сквозь других существ и объекты, как если бы они были Труднопроходимой местностью. Если ваш фамильяр заканчивает ход внутри объекта, он выталкивается в последнее незанятое пространство, где он был.

Стихийный фамильяр

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Друг фамильяра)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Стихийная энергия. Вы научились наделять своего фамильяра силой стихий. Когда вы сотворяете заклинание *Обретение фамильяра [Find Familiar]*, выберите урон Кислотой, Холодом, Огнём, Электричеством или Звуком. Пока вы снова не сотворите заклинание Обретение фамильяра, ваш фамильяр напитывается этой энергией, что даёт ему следующие преимущества:

Стихийное сопротивление. Ваш фамильяр получает Сопротивление выбранному типу урона.

Энергетический импульс. Бонусным действием вы отдаёте приказ своему фамильяру выпустить поток стихийной энергии. Ваш фамильяр Реакцией выпускает этот поток и должен находиться в пределах 120 футов от вас. Каждое существо в исходящей от вашего фамильяра 5-футовой Эманации совершает спасбросок Ловкости (Сл 8 плюс ваш модификатор заклинательной характеристики для заклинания *Обретение фамильяра [Find Familiar]* и ваш Бонус владения). При провале существо получает 2к4 урона выбранного типа, а если существо Среднее или меньше, оно становится Сбитым с ног.

Стойкий к заклинаниям

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Ловкости или Телосложения на 1, но не выше 20.

Магическая устойчивость. Вы имеете Сопротивление к одному из следующих типов урона (выберите при получении этой черты): Звук, Излучение, Некротическая или Психическая энергия.

Стойкий к магии. Когда вы проваливаете спасбросок против заклинания или магического эффекта, вы можете бросить 1к6 и добавить выпавшее число к этому спасброску, потенциально обращая провал в успех. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Утешающий фамильяр

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Друг фамильяра)



Фамильяры, наполненные силой стихий, вступают в бой.

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Исцеляющий маяк. Положительная энергия заполняет 5-футовую Эманацию, исходящую от вашего фамильяра, пока он находится в пределах 120 футах от вас. Каждый раз, когда союзник в этой Эманации бросает кость для определения количества восстановленных Хитов существа, этот союзник может считать результаты «1» или «2» как «3».

Хитроумный заклинатель

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Скрывающие заклинания. После того как вы сотворите заклинание со временем сотворения 1 действие с использованием ячейки заклинаний, вы можете одним Бонусным действием совершить действия и Рывок, и Засада. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное модификатору характеристики, увеличенной этой чертой, и восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете Долгий отдых.

Подлое сотворение. Если вы Невидимы благодаря действию Засада, сотворение заклинания с Вербальным компонентом или совершение атаки заклинанием не заканчивает это состояние, если вы завершаете ход за Укрытием на три четверти или Полным укрытием.

Черта Боевого стиля

Эта черта относится к категории Боевой стиль.

Магический воин

Черта Боевого стиля (Требования: умение Боевой стиль)

Вы изучаете два заговора Волшебника по выбору. Рекомендуются взять заклинания *Волшебная рука [Mage Hand]* и *Луч холода [Ray of Frost]*. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы можете заменить один из этих заговоров на другой заговор Волшебника.

Черты Эпических даров

Эти черты относятся к категории Эпических даров.

Дар освоения школы магии

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 30.

Освоенная школа. Выберите одну из восьми школ магии: Воплощение, Иллюзия, Некромантия, Ограждение, Очарование, Преобразование, Призыв или Прорицание. Ваш выбор даёт вам следующие особенности:

Рутинное сотворение. Выберите заклинание 1-го уровня из выбранной школы, которое есть в списке заклинаний вашего класса. У вас всегда подготовлено это заклинание и вы можете сотворять его без траты ячейки заклинаний и компонентов.

Фирменный арканум. Выберите заклинание 7-го уровня и ниже из выбранной школы. У вас всегда подготовлено это заклинание. Вы можете один раз сотворить его без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха.

Вы можете также сотворять эти подготовленные заклинания с имеющимися у вас ячейками заклинаний подходящего уровня.

Повторяемость. Вы можете взять эту черту более одного раза, но каждый раз должны выбирать новую школу заклинаний.

Дар сокрушительной силы заклинаний

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 30.

Перегрузка заклинания. Когда вы сотворяете заклинание, наносящее урон, используя ячейку заклинаний, вы можете вызвать прилив магической энергии. Вы можете считать любую выпавшую «1» или «2» на кости урона, за «3», а все существа, получившие урон от этого заклинания, становятся Сбитыми с ног. Вы не сможете воспользоваться этим преимуществом снова, пока не совершите бросок Инициативы или не закончите Короткий или Долгий отдых.

Дар стального разума

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете следующие преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Непоколебимая концентрация. При поддержании Концентрации на эффекте вы теряете Концентрацию только если сотворяете заклинание или активируете другой эффект, требующий Концентрации, если становитесь Окаменевшим или Бессознательным, либо умираете.



Опытный маг обучает подмастерьев иллюзиям.

Глава 2
Заклинания

Следующие новые и обновлённые заклинания помогут игрокам оживить магический мир. Эти заклинания несут немалую мощь, позволяя персонажам усиливать своих фамильяров или взрывать врагов.

Заклинания представлены в алфавитном порядке, а в таблице они расположены по возрастанию уровня. В таблице также указана школа магии для каждого из них и классы, имеющие к ним доступ. Изобретатель описан в книге *«Эберрон: Кузница изобретателя»*. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: К — заклинание требует Концентрации; Р — заклинание можно сотворить как Ритуал; М — заклинание требует определенный Материальный компонент.

Аура увёртливости

7 уровень, Ограждение (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, от вас исходит аура рвения 30-футовой Эманацией. Находясь в этой ауре, вы и ваши союзники совершаете с Преимуществом спасброски Ловкости. Когда существо под воздействием этого заклинания становится целью эффекта, который позволяет ему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого оно не получает никакого урона вовсе, если преуспело в спасброске, и половину урона при провале. Недееспособное существо не получает преимуществ от нахождения в ауре.

Боевой фамильяр

2 уровень, Призыв (Волшебник, Друид, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (алмаз стоимостью не менее 25 ЗМ)
Длительность: 1 час

Вы призываете фамильяра, наполненного магической мощью. Он появляется в незанятом пространстве в пределах дистанции, напоминает животное по вашему выбору, но является Небожителем, Феей или Исчадием (по вашему выбору) и использует блок статистики Боевого фамильяра. При сотворении этого заклинания выберите облик фамильяра: Громила, Летун или Ловчий. Ваш выбор определяет особенности существа в его блоке статистики.

Сражение. Фамильяр дружелюбно настроен к вам и вашим союзникам. Он совершает свой бросок Инициативы и действует в свой ход.

Боевой фамильяр

Средний Небожитель, Фея или Исчадие (по вашему выбору), Нейтральный

КЗ 11 + уровень заклинания + 2 (только Громила)
Инициатива +3 (13)
Хиты 30 (только Боец) или 20 (только Летун или Ловчий) + 5 за каждый уровень заклинания выше 2-го
Скорость 40 футов, Полёта 30 футов (парит; только Летун), Плавания 30 футов

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	16	+3	+3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	12	+1	+1
Инт	8	–1	–1	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	10	+0	+0

Иммунитеты Испуганный, Очарованный
Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 11
Языки Понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Облёт (только Летун). Фамильяр не вызывает Провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Талантливый. Добавляет половину уровня заклинания (округляя в меньшую сторону) к любой проверке характеристики или спасброску, который совершает фамильяр.

Действия

Мультиатака. Фамильяр совершает количество атак Раздиранием, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону). Он может заменить одну из этих атак на Скрытное перемещение, если возможно.

Раздирание. *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к8 + 3 + уровень заклинания урона Чистой силой.

Скрытное перемещение (только Ловчий). Фамильяр перемещается на расстояние вплоть до половины его Скорости, не вызывая Провоцированных атак. После перемещения фамильяр может совершить действие Засада.

Заклинания

Уровень	Заклинание	Школа	Особое	Класс
2	*Боевой фамильяр*	Призыв	М	Волшебник, Друид, Колдун
2	*Место для дуэли*	Ограждение	Р, М	Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Изобретатель, Колдун, Паладин, Следопыт, Чародей
2	*Неясная местность*	Иллюзия	К	Бард, Волшебник, Изобретатель, Колдун
2	*Сбивающий мотив*	Ограждение	К	Бард, Волшебник, Чародей
2	*Увядание и цветение*	Некромантия	—	Волшебник, Друид, Чародей
3	*Дрёма*	Очарование	—	Бард, Волшебник, Изобретатель, Чародей
3	*Насаждение сомнений*	Очарование	К	Бард, Волшебник, Колдун, Чародей
4	*Гнойный взрыв*	Некромантия	—	Волшебник, Друид, Колдун, Чародей
4	*Искажение дистанции*	Иллюзия	С	Бард, Волшебник, Изобретатель, Колдун
4	*Область дружелюбия*	Очарование	—	Бард, Колдун
5	*Волны истощения*	Некромантия	К	Волшебник, Колдун, Чародей
5	*Вызов растения*	Призыв	К, М	Друид, Следопыт
5	*Изыскания Морденкайнена*	Прорицание	—	Волшебник
5	*Кладбищенская земля*	Некромантия	С	Волшебник, Жрец, Колдун
5	*Обессиливание*	Некромантия	С	Волшебник, Колдун, Чародей
5	*Поток негативной энергии*	Некромантия	—	Волшебник, Колдун
5	*Фонарь духов*	Некромантия	—	Волшебник, Изобретатель, Жрец, Колдун
6	*Вызов динозавра*	Призыв	К, М	Друид
7	*Аура увёртливости*	Ограждение	К	Волшебник, Колдун, Чародей
7	*Заворожение*	Очарование	К	Бард, Волшебник, Колдун
7	*Переплетение судьбы*	Прорицание	—	Бард, Волшебник, Жрец, Колдун
7	*Расколотое восприятие*	Прорицание	К	Бард, Волшебник, Колдун, Чародей
7	*Слово силы: боль*	Очарование	—	Бард, Волшебник, Колдун, Чародей
8	*Железное тело*	Преобразование	К, М	Волшебник, Колдун, Чародей
8	*Завораживающие зеркала*	Иллюзия	К	Бард, Волшебник, Колдун, Чародей
8	*Иллюзорный дракон*	Иллюзия	К	Волшебник
8	*Круговая молния*	Воплощение	К	Волшебник, Друид, Колдун, Чародей
8	*Момент предвидения*	Прорицание	—	Волшебник
9	*Взгляд в прошлое*	Прорицание	К, М	Волшебник
9	*Видение уходящих эпох*	Иллюзия	—	Бард, Волшебник, Колдун, Чародей
9	*Вопль банши*	Некромантия	—	Волшебник, Колдун, Чародей
9	*Детонация*	Воплощение	—	Волшебник, Колдун, Чародей
9	*Неуязвимость*	Ограждение	К, М	Волшебник

Исчезновение фамильяра. Боевой фамильяр исчезает, когда заклинание заканчивается, если его Хиты опускаются до 0 или вы умираете. Когда он исчезает, он оставляет в своём пространстве всё, что он носил и нёс. Если вы снова сотворяете это заклинание, вы решаете, вызываете ли вы исчезнувшего фамильяра или другого.

Один фамильяр за раз. У вас не может быть более одного фамильяра одновременно. Если у вас уже есть фамильяр от этого заклинания, он заменяется новым.

Если у вас есть фамильяр от заклинания *Обретение фамильяра [Find Familiar]*, когда вы сотворяете это заклинание, вы усиливаете своего существующего фамильяра, а не призываете нового. Пока заклинание активно, ваш фамильяр может атаковать и выполнять другие действия как обычно, а его статистика заменяется блоком статистики **Боевого фамильяра**, но он сохраняет свой тип существа, мировоззрение, Хиты, Кости хитов и все умения от заклинания Обретение фамильяра. Ваш фамильяр получает количество Временных хитов, равное количеству Хитов боевого фамильяра. Заклинание *Боевой фамильяр* заканчивается досрочно, если у фамильяра не осталось Временных хитов, и эти Временные хиты исчезают, если остались, когда заклинание заканчивается. Ваш фамильяр возвращается в свой предыдущий облик, когда это заклинание заканчивается.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.

Взгляд в прошлое

9 уровень, Прорицание (Волшебник)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: 500 футов
Компоненты: В, С, М (крошечные песочные часы стоимостью не менее 500 ЗМ, расходуемые заклинанием)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы смотрите назад сквозь ткань времени. Вы видите события, произошедшие в пределах дистанции за последние 10 лет, которые проносятся со скоростью примерно 1 день в секунду. Пока заклинание активно, вы можете свободно замедлять, останавливать, перематывать назад или ускорять эти видения.

Видение уходящих эпох

9 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Вы заставляете существо, которое можете видеть в пределах дистанции, поверить, что оно наблюдает за тем, как оно и его окружение рассыпаются в прах, будто за мгновения проходят целые эпохи. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта, иначе получит 10к12 урона Психической энергией и станет Парализованной, пока заклинание активно.

Пока цель Парализована, она повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. При провале она получает 1 уровень Истощения. При успехе заклинание заканчивается. Заклинание заканчивается досрочно, если кто-то в пределах 5 футов от цели действием потрясёт её и вырвет из иллюзии.

Волны истощения

5 уровень, Некромантия (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (кусочек сушёного мяса)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте ореол из мерцающего серого света вокруг своего тела. Пока заклинание активно, вы можете действием Магия испустить волну серого света 60-футовым Конусом. Существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получат 1 уровень Истощения. Это заклинание не может увеличить уровень Истощения существа выше 4-го.

Полученные от этого заклинания уровни Истощения снимаются, когда заклинание заканчивается.

Вопль банши

9 уровень, Некромантия (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы испускаете страшный крик, способный убить тех, кто его слышит. Выберите не более десяти существ в пределах дистанции. Каждая цель с 50 Хитами или меньше умирает. Цели с более чем 50 Хитами совершают спасбросок Телосложения. При провале цель получает 12к10 урона Психической энергией и становится Оглохшей на 1 час. При успехе цель получает только половину этого урона. Цель не попадает под действие заклинания, если не может вас слышать.

Вызов динозавра

6 уровень, Призыв (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (отполированная чешуя стоимостью не менее 600 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете дух первобытного динозавра. Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики Духа динозавра. При сотворении заклинания выберите Анкилозавра, Трицератопса или Тираннозавра. Существо напоминает динозавра выбранного типа, что определяет особенности существа в его блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Оно дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою оно получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (действие не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.

Дух динозавра

Огромный Зверь (Динозавр), Нейтральный

КЗ 11 + уровень заклинания + 2 (только Анкилозавр)
Инициатива +0 (10)
Хиты 60 + 10 за каждый уровень заклинания выше 6-го
Скорость 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	21	+5	+5	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	15	+2	+2
Инт	4	–3	–3	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	9	–1	–1

Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Осадное чудовище (только Анкилозавр). Дух наносит двойной урон объектам и сооружениям.

Крепкий. Добавьте половину уровня заклинания (округляя в меньшую сторону) к любому спасброску Силы или Телосложения, совершаемому духом.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону).

Укус (только Тираннозавр). *Бросок рукопашной атаки:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 2к10 + 5 + уровень заклинания Колющего урона. Если цель — Большое и меньше существо, она становится Схваченной (Сл высвобождения равна Сл спасброска ваших заклинаний), и она также Опутана, пока длится захват.

Бодание (только Трицератопс). *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к10 + 5 + уровень заклинания Колющего урона. Если цель — Огромное существо и меньше, и дух переместился как минимум на 20 футов по прямой к цели непосредственно перед попаданием, цель получает дополнительно 1к10 Колющего урона и становится Сбитой с ног.

Размашистый удар. *Бросок рукопашной атаки:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 1к10 + 5 + уровень заклинания Дробящего урона.

Вызов растения

5 уровень, Призыв (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (травы стоимостью не менее 500 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете дух оживлённого растения. Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики Духа растения. При сотворении заклинания выберите Гриб, Дерево или Лозу. Существо напоминает растение выбранного типа, что определяет особенности существа в его блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Дух растения

Большое Растение, Нейтральное

КЗ 11 + уровень заклинания + 2 (только Дерево)
Инициатива +1 (11)
Хиты 50 + 10 за каждый уровень заклинания выше 5-го
Скорость 40 футов, Лазания 40 футов (только Лоза)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	17	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	14	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	10	+0	+0

Уязвимости Огонь (только Дерево), Рубящий (только Гриб или Лоза)
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Осадное чудовище (только Дерево). Дух наносит двойной урон объектам и сооружениям.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону).

Размашистый удар (только Дерево или Лоза). *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к10 + 3 + уровень заклинания Дробящего урона.

Распыление спор (только Гриб). *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* Бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов или дистанция 30 футов. *Попадание:* 1к4 плюс урон Ядом, равный уровню заклинания, и цель становится Отравленной до конца своего следующего хода. Если цель уже была Отравленной, вместо этого она получает дополнительно 3к4 урона Ядом.

Бонусные действия

Изворотливость (только Лоза). Дух совершает действие Рывок или Отход.

Оно дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою оно получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (действие не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.

Гнойный взрыв

4 уровень, Некромантия (Волшебник, Друид, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Состоящая из миазмов Линия длиной 60 футов и шириной 10 футов исходит от вас в выбранном направлении. Все существа в этой Линии должны совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает 4к10 урона Некротической энергией и становится Отравленной, пока заклинание активно.

Существо, Отравленное этим заклинанием, получает 2к10 урона Ядом в начале каждого своего хода. В конце каждого своего хода Отравленная цель повторяет спасбросок, заканчивая действие заклинания на себе при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Начальный урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Детонация

9 уровень, Воплощение (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 500 футов
Компоненты: В, С, М (кусок трута)
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте магическое взрывающееся семя внутри существа, которое можете видеть в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Телосложения, получая 10к10 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Затем происходит взрыв с центром на цели. Каждое существо в 60-футовой Эманации, исходящей от цели (исключая цель) совершает спасбросок Ловкости с Помехой, если это заклинание снизило Хиты цели до 0. Существо получает 10к10 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Заклинание наносит урон немагическим объектам в Эманации, которые никто не несёт и не носит, и воспламеняет горючие объекты.



Разъярённый маг применяет заклинание *Детонация* на противнике

Дрёма

3 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Изобретатель, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: С, М (щепотка песка)
Длительность: 10 минут

Вы показываете успокаивающий жест, и не более трёх согласных существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции, становятся Бессознательными, пока заклинание активно. Заклинание заканчивается на цели, если она получает урон или другое существо действием встряхивает цель, заставляя очнуться. Если цель остаётся Бессознательной на протяжении всей длительности, она получает преимущества Короткого отдыха и не может стать целью этого заклинания снова, пока не завершит Долгий отдых.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше третьего.

Железное тело

8 уровень, Преобразование (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (алмазная пыль стоимостью не менее 250 ЗМ, расходуемая заклинанием)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Одно согласное существо, к которому вы прикасаетесь, превращается в живой металл. Пока заклинание активно, уровень Истощения цели не может увеличиться, цель имеет Сопротивление к Дробящему, Колющему, Рубящему урону и урону Огнём, а также Иммунитет к урону Ядом и состояниям Парализованный, Окаменевший и Отравленный. Если цель является Парализованной, Окаменевшей или Отравленной, когда вы сотворяете это заклинание, эти состояния на ней немедленно заканчиваются.

Завораживающие зеркала

8 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (осколок зеркала)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте десятки иллюзорных зеркал, чтобы запутать не более трёх существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции.

Каждая цель совершает спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 7к6 урона Психической энергией и становится Ошеломлённой. Пока цель Ошеломлена, её Скорость уменьшается вдвое. При успехе цель получает только половину этого урона.

Ошеломлённая цель повторяет спасбросок Интеллекта в конце каждого своего хода, заканчивая действие заклинания на себе при успехе.

Заворожение

7 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

На время длительности ваш облик становится неземным и притягательным. Одно существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, должно преуспеть в спасброске Харизмы, иначе станет Очарованным на время действия заклинания.

Пока цель Очарована, она также Недееспособна, и если цель находится более чем в 5 футах от вас, она в свой ход перемещается к вам кратчайшим маршрутом, пытаясь оказаться в пределах 5 футов. Если Очарованное существо заканчивает свой ход в пределах 5 футов от вас, оно получает 4к8 урона Психической энергией.

Цель не избегает Провоцированных атак при перемещении к вам, но перед тем как войти на опасную местность (например, в лаву или яму), цель повторяет спасбросок, заканчивая эффект заклинания на себе при успехе.

Пока заклинание активно, вы можете действием Магия в каждый из своих последующих ходов выбрать другое существо, но не можете выбрать существо повторно, если оно преуспело в спасброске против этого сотворения заклинания.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше седьмого.

Изыскания Морденкайнена

5 уровень, Прорицание (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы восстанавливаете не более двух потраченных ячеек заклинаний 2-го уровня и ниже.

Использование ячейки большего уровня. Максимальный уровень восстанавливаемых ячеек заклинаний увеличивается до 3-го уровня (при сотворении с ячейкой заклинаний 6–7 уровня) или до 4-го уровня (при сотворении с ячейкой заклинаний 8 уровня и выше).

Иллюзорный дракон

8 уровень, Иллюзия (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Собирая нити теневой материи из Царства Теней, вы создаёте Огромного дымчатого дракона в незанятом пространстве, которое можете видеть в пределах дистанции. Иллюзия существует, пока заклинание активно, и занимает своё пространство, как если бы она была существом. Иллюзия осязаема из-за теневой материи, использованной для её создания, но обладает Иммунитетом ко всем типам урона и состояниям.

Когда иллюзия появляется, любой враг, который может её видеть, совершает спасбросок Мудрости. При провале существо роняет всё, что несёт, и становится Испуганным на время длительности заклинания. Если существо, Испуганное таким образом, заканчивает свой ход в пространстве, из которого не видит иллюзию, оно повторяет спасбросок, заканчивая это состояние на себе при успехе.

Бонусным действием вы можете переместить иллюзию на расстояние не более 60 футов. В любой момент во время её перемещения вы можете заставить дымчатого дракона выдохнуть заряд энергии 60-футовым Конусом. Каждое существо в Конусе совершает спасбросок Интеллекта, получая 6к6 урона Кислотой, Холодом, Огнём, Электричеством, Некротической энергией или Ядом (по вашему выбору при создании дракона) при провале или половину этого урона при успехе.

Существа, исследующие дракона действием Изучение, могут определить, что он является иллюзией, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл спасброска против ваших заклинаний. Если существо понимает, что это иллюзия, оно может видеть сквозь дракона и совершает с Преимуществом спасброски, чтобы закончить состояние Испуганный, вызванное им, и противостоять его дыханию.



Иллюзорные драконы выглядят ужасно реалистично



Соперничающие маги сражаются с использованием заклинания *Место для дуэли*

Искажение дистанции

4 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Изобретатель, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте иллюзорное пространственное искажение, заполняющее Сферу радиусом 60 футов с центром в точке в пределах дистанции. Для каждого существа, которое вы можете видеть в Сфере, вы можете выбрать один из следующих эффектов:

Головокружительное удлинение. Существо совершает спасбросок Интеллекта. При провале оно получает 2к10 урона Психической энергией, а Сфера становится для него Труднопроходимой местностью до конца его хода.

Укороченное пространство. Скорость существа увеличивается на 20 футов до конца его следующего хода.

Пока заклинание активно, каждый раз, когда существо входит в Сферу или заканчивает в ней свой ход, вы можете выбрать заставить его получить один из эффектов заклинания. Заклинание может воздействовать на каждое существо только один раз за ход.

Кладбищенская земля

5 уровень, Некромантия (Волшебник, Жрец, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (горсть могильной земли)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Из области на земле в пределах дистанции вырываются костлявые руки. Эта область состоит из не более, чем четырёх квадратов со стороной 10 футов, которые вы располагаете по своему усмотрению. Каждый квадрат должен иметь хотя бы одну общую грань с другим квадратом. Для ваших врагов эта область является Труднопроходимой местностью.

Когда появляются костлявые руки, любой противник, находящийся в этой области, совершает спасбросок Силы. При провале существо получает 6к6 урона Некротической энергией и вычитает 1к6 из всех своих бросков урона до конца своего следующего хода. Враг также совершает этот спасбросок, если входит в область или заканчивает там свой ход. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Круговая молния

8 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (клочок меха и стеклянное кольцо)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Кольцо потрескивающего электричества заполняет 10-футовую Эманацию, исходящую от вас. Когда Эманация входит в пространство существа, и всякий раз, когда существо входит в Эманацию или заканчивает там свой ход, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 3к6 урона Электричеством плюс 3к6 урона Звуком и становится Оглохшим на 1 минуту. При успехе существо получает только половину этого урона.

Пока заклинание активно, вы можете действием Магия выпустить из себя Линию 60 футов длиной и 5 футов шириной в выбранном направлении. Все существа в Линии совершают спасбросок Ловкости, получая 6к6 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Место для дуэли

2 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Изобретатель, Колдун, Паладин, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: 10 минут или Ритуал
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (шёлковое знамя стоимостью не менее 100 ЗМ)
Длительность: 1 час

Вы создаёте магическое место для дуэли, ограниченное светящимся, руническим кругом в виде Сферы радиусом 15 футов с центром в точке на земле, которой вы касаетесь.

При создании места для дуэли вы назначаете двух согласных существ, находящихся в Сфере, целями. Заклинание заканчивается досрочно, если в Сферу входит нецелевое существо.

Если Хиты цели опускаются до 0, пока она находится в месте для дуэли, цель становится Стабилизированной и телепортируется в ближайшее незанятое пространство вне места для дуэли. Если цель оказывается под воздействием эффекта, который мгновенно убил бы её без нанесения урона, пока она находится в месте для дуэли, цель не умирает, а вместо этого её Хиты опускаются до 0, а она сама становится Бессознательной и Стабилизированной и телепортируется в ближайшее незанятое пространство вне места для дуэли.

Когда в месте для дуэли остаётся только одна цель, руны, похожие на те, которые выгравированы по краю Сферы, ненадолго вспыхивают словно корона вокруг головы оставшейся цели.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное согласное существо за каждый уровень ячейки выше второго.

Момент предвидения

8 уровень, Прорицание (Волшебник)

Время сотворения: Реакция, совершаемая вами, когда проваливаете Тест к20 или когда существо попадает по вам броском атаки
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

У вас есть сильное шестое чувство, помогающее вам в нужный момент. Измените результат вашего проваленного Теста к20 на «20» или результат вызвавшего срабатывание броска атаки на «1».

Насаждение сомнений

3 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы заставляете сомневаться в себе существо, которое можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе будет совершать Тесты к20 с Помехой, пока заклинание активно. Цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе этот эффект при успехе.

Неуязвимость

9 уровень, Ограждение (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (кусок адамантина стоимостью не менее 500 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы получаете Иммунитет ко всем типам урона, пока заклинание активно.

Маги иногда ошибочно полагают, что им известны все заклинания мультивселенной. Мои милые дети, вы ещё даже не начали учиться.

Алустриэль

Неясная местность

2 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Изобретатель, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (искривлённая линза)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте иллюзорные препятствия, такие как камни или шипы, пытаясь сбить с толку не более трёх существ, которых вы можете видеть в пределах дистанции, влияя на их способность к перемещению. Каждая цель совершает спасбросок Интеллекта. При провале Скорость цели уменьшается вдвое, и она не может совершать действие Рывок. Сбитая с толку цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе этот эффект при успехе.

Обессиливание

5 уровень, Некромантия (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Состоящий из густой тьмы усик тянется от вас, чтобы вытянуть жизнь из существа, которое вы можете видеть в пределах дистанции.

Цель совершает спасбросок Ловкости. При провале цель получает 6к8 урона Некротической энергией. В каждый из ваших последующих ходов вы можете Бонусным действием автоматически нанести цели 2к8 урона Некротической энергией. Заклинание заканчивается, если цель окажется за пределами дистанции заклинания или получит от вас Полное укрытие.

При успехе цель получает только половину начального урона и заклинание заканчивается.

Всякий раз, когда это заклинание наносит урон цели, вы восстанавливаете количество Хитов, равное половине нанесённого урона Некротической энергией.

Использование ячейки большего уровня. Начальный урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Область дружелюбия

4 уровень, Очарование (Бард, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Пока заклинание активно, от вас исходит магическая область дружелюбия 60-футовой Эманацией. Когда вы совершаете проверку характеристики, чтобы повлиять на существо в этой области, при результате к20 «9» и ниже, можете считать, что выпало «10».

Переплетение судьбы

7 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Жрец, Колдун)

Время сотворения: Реакция, совершаемая вами, когда существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, проваливает Тест к20
Дистанция: 60 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная

Вы распутываете одну нить судьбы, чтобы изменить какой-то исход. Существо, провалившее Тест к20, может перебросить его с Преимуществом, и оно должно использовать новый результат. При успехе в этом Тесте к20 существо получает 6к10 Временных хитов от благосклонности судьбы.

Поток негативной энергии

5 уровень, Некромантия (Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, М (сломанная кость и квадратный лоскут чёрного шёлка)
Длительность: Мгновенная

Вы направляете ленты тёмной энергии на одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Если цель не является Нежитью, она совершает спасбросок Телосложения, получая 3к10 + 25 урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Гуманоид, убитый этим заклинанием, воскресает в начале вашего следующего хода как Зомби, выполняющий ваши устные приказы в течение 24 часов, после чего действует согласно своей природе.

Если цель — Нежить, она получает 3к10 Временных хитов.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Расколотое восприятие

7 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы заставляете существо получать противоречивые видения множества возможных вариантов будущего. Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 12к10 урона Психической энергией и совершает с Помехой Тесты к20, пока заклинание активно. При успехе цель получает половину этого урона и заклинание заканчивается.

В конце каждого своего хода существо повторяет спасбросок, заканчивая на себе эффект заклинания при успехе.

Сбивающий мотив

2 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Отвлекающая мелодия мгновенно заполняет Сферу радиусом 20 футов с центром в точке, выбранной вами в пределах дистанции. Каждое существо в Сфере совершает спасбросок Телосложения. При провале цель теряет Концентрацию, а также совершает с Помехой спасброски Телосложения для поддержания Концентрации, пока заклинание активно.

Слово силы: боль

7 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: 1 минута

Вы произносите слово силы, обрушивающее волны сильной боли на одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Если у цели 100 Хитов или меньше, она получает 6к8 урона Чистой силой и становится Очарованной на время длительности. В противном случае она получает только 6к8 урона Чистой силой.

Пока цель Очарована, её Скорость не может превышать 10 футов, и она совершает с Помехой все Тесты к20, кроме спасбросков Телосложения. Кроме того, когда цель пытается сотворить заклинание, она сначала должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе заклинание рассеивается и не оказывает никакого эффекта, а действие, Бонусное действие или Реакция, использованные для его сотворения, тратятся впустую. Если это заклинание сотворялось с ячейкой заклинаний, ячейка не тратится.

В конце каждого своего хода Очарованная цель совершает спасбросок Телосложения, заканчивая действие заклинания на себе при успехе.

Увядание и цветение

2 уровень, Некромантия (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (увядшая лоза, скрученная в петлю)
Длительность: Мгновенная

Вы пробуждаете смерть и жизнь в Сфере радиусом 10 футов с центром в точке в пределах дистанции. Все существа по вашему выбору в этой области совершают спасбросок Телосложения, получая 3к6 урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Немагические растения в этой области, не являющиеся существами — например, деревья и кустарники — увядают.

Кроме того, одно существо по вашему выбору в этой области может бросить одну из своих непотраченных Костей хитов и восстановить количество Хитов, равное результату броска плюс модификатор вашей заклинательной характеристики. После этого кость тратится.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго. Количество Костей хитов, которые вы можете бросить, увеличивается на единицу за каждый уровень ячейки выше второго. Вы добавляете свой модификатор заклинательной характеристики к количеству Хитов, восстанавливаемых этим заклинанием, только один раз, независимо от количества брошенных и потраченных костей Хитов.

Фонарь духов

5 уровень, Некромантия (Волшебник, Жрец, Изобретатель, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (чёрный фонарь)
Длительность: 10 минут

Вы призываете чёрный парящий призрачный фонарь, висящий над вами и испускающий Тусклый свет в пределах 60 футов. Когда в этом Тусклом свете умирает враг, фрагмент души этого существа влетает в фонарь. Фонарь может вместить количество фрагментов, равное вашему модификатору заклинательной характеристики, и эти фрагменты исчезают, когда заклинание заканчивается.

Бонусным действием вы можете потратить фрагмент души, чтобы создать один из следующих эффектов.

Вытягивание жизни. Фрагмент души устремляется к существу по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 60 футов. Цель совершает спасбросок Телосложения, получая 4к8 плюс ваш модификатор заклинательной характеристики урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Восстановление нежити. Фрагмент души влетает в Нежить по вашему выбору, которую вы можете видеть в пределах 60 футов. Это существо восстанавливает количество Хитов, равное 4к8 плюс ваш модификатор заклинательной характеристики.

Охрана союзника. Фрагмент души стремительно вращается вокруг существа по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 60 футов. Другие существа совершают с Помехой броски атаки по выбранному существу до начала вашего следующего хода.



Бывший искатель приключений показывает своей внучке артефакт, найденный им когда-то в логове дракона — Чудесного соловья королевы Элиссы.

ГЛАВА 5

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В ЭТОЙ ГЛАВЕ ОПИСАНЫ МАГИЧЕСКИЕ предметы, которые особенно подходят для изобилующих тайной магией сеттингов. В ней также представлены правила развития магических предметов, позволяющие создавать предметы, которые растут вместе с вашими персонажами. Здесь также предложены готовые развивающиеся предметы, предназначенные в качестве особых наград.

Магические предметы

В таблице «Магические предметы» в порядке возрастания редкости перечислены магические предметы из этого раздела, а также необходимость Настройки для их использования. Эти предметы используют правила магических предметов из *«Руководства Мастера»*. Описания ниже представлены в алфавитном порядке.

Магические предметы

Редкость	Предмет	Настройка
Варьируется	*Ожерелье фамильяра-зверя*	Да
Обычный	*Ведущий к дому компас*	Нет
Обычный	*Зачарованное послание*	Нет
Обычный	*Кольцо заклинательного компонента*	Нет
Обычный	*Навес призывателя*	Нет
Обычный	*Озеленяющее удобрение*	Нет
Обычный	*Перо диктовки*	Нет
Обычный	*Самометёлка*	Нет
Обычный	*Словарь оратора*	Нет
Обычный	*Счастливая лапка*	Нет
Необычный	*Актёрская программка*	Да
Необычный	*Боевой посох мастера единоборств*	Да
Необычный	*Браслеты благодетельных соратников*	Нет
Необычный	*Волшебная палочка свежести*	Нет
Необычный	*Выбешивающий боеприпас*	Нет
Необычный	*Зелье дыхания дракона*	Нет
Необычный	*Зелье неутомимости*	Нет
Необычный	*Кольцо предельной концентрации*	Да
Необычный	*Кукла заклинателя*	Да
Необычный	*Напёрсток вора*	Да
Необычный	*Перчатки магического ремесленника*	Да
Необычный	*Рассеивающий заклинания боеприпас*	Нет
Необычный	*Сфера обнаружения прорицания*	Да
Необычный	*Сфера чародейства*	Да
Редкий	*Волшебная палочка дремоты*	Да
Редкий	*Волшебная палочка зубов*	Нет
Редкий	*Диадема хранителя тайн*	Да
Редкий	*Заземляющий академический браслет*	Да
Редкий	*Именующая игла*	Нет
Редкий	*Кандалы мага*	Нет
Редкий	*Кровавый амулет*	Да
Редкий	*Магический бестиарий*	Да
Редкий	*Магический шатлен*	Нет
Редкий	*Мехи удушья*	Нет
Редкий	*Отвлекающий магов*	Нет
Редкий	*Призматическая руна*	Да
Редкий	*Разубедитель*	Да
Редкий	*Ткач грёз*	Да
Редкий	*Трофей магического дуэлянта*	Да
Очень редкий	*Доспех чужеземца*	Да
Очень редкий	*Крушитель мастерских*	Нет
Очень редкий	*Посох заблудшего*	Да
Легендарный	*Бриллиантовый посох*	Да
Легендарный	*Жемчужина путешественника*	Да
Легендарный	*Могильный жнец*	Да
Артефакт	*Универсальный пантограф*	Нет
Артефакт	*Чудесный соловей королевы Элиссы*	Да

Мультивселенная изобилует магическими предметами, каждый из которых наделён крупицей силы Мистры. Быть хранителями такой силы наверняка очень почётно, не правда ли?

Алустриэль



Кровавый амулет

Актёрская программка

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы держите эту волшебную программку, всякий раз, когда вы совершаете действие Изучение и совершаете проверку Интеллекта, вы получаете бонус к этой проверке, равный вашему модификатору Харизмы (минимум +1).

Боевой посох мастера единоборств

Оружие (Боевой посох), Необычное (требуется Настройка)

Этот магический Боевой посох имеет 4 заряда и ежедневно восстанавливает 1к4 потраченных заряда на рассвете. У этого оружия также есть следующие дополнительные свойства.

Палящая кара. Вы можете потратить 2 заряда, чтобы сотворить заклинание *Палящая кара [Searing Smite]* (Сл 13).

Бросок. Когда вы совершаете действие Атака, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наделить посох магической скоростью. До конца вашего следующего хода посох приобретает свойство Метательное с нормальной дистанцией 20 футов и максимальной дистанцией 60 футов, и сразу после того, как вы совершите дальнобойную атаку оружием, он возвращается обратно в вашу руку.

Подножка. Когда вы совершаете рукопашную атаку этим оружием, вы можете потратить 1 заряд, чтобы совершить бросок атаки с Преимуществом. При попадании цель совершает спасбросок Силы Сл 13. При провале цель становится Сбитой с ног.

Браслеты благодетельных соратников

Кольцо, Необычное

Браслеты благодетельных соратников идут парами и имеют парные гравировки. Пока вы носите один из этих браслетов, когда вы сотворяете заклинание или используете умение, которое заставляет других существ в его области воздействия совершать спасбросок, вы можете защитить существо, носящее второй браслет, если оно находится в области эффекта. Это существо автоматически преуспевает в спасброске против этого заклинания и не получает урона, если должно было получить половину урона при успехе.

Как только это свойство будет использовано, его нельзя будет использовать повторно до следующего рассвета. Если один из браслетов в паре уничтожается, второй рассыпается в пыль.

Бриллиантовый посох

Посох, Легендарный (требуется Настройка Волшебником, Колдуном или Чародеем)

Этот шестифутовый скипетр вырезан из одного огромного кристалла, а его навершие увенчано идеальной прозрачной сферой. Этот посох имеет 20 зарядов и может быть использован как магический Боевой посох, дающий бонус +2 к броскам атаки и броскам урона, совершённым с его помощью.

Адепт. Пока вы держите этот посох, вы совершаете с Преимуществом проверки Интеллекта (Тайная магия).

Ослепляющий свет. Пока вы держите этот посох, вы можете потратить 1 заряд и использовать командное слово, чтобы заставить посох излучать свет. Посох испускает Яркий свет в пределах 40 футов и Тусклый свет в пределах ещё 40 футов. Предмет перестаёт светиться через 1 минуту или когда вы используете командное слово, чтобы деактивировать его.

Заклинания. Пока вы держите этот посох, вы можете с его помощью сотворить одно из заклинаний из следующей таблицы, используя вашу Сл спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Знание легенд [Legend Lore]	5
Истинный взор [True Seeing]	3
Лабиринт [Maze]	8
Обнаружение магии [Detect Magic]	0
Опознание [Identify]	1
Открывание [Knock]	2
Свет [Light]	0
Языки [Tongues] (только на себя)	0



Маг защищает своего союзника с помощью *Навеса призывателя*.

Ошеломляющий удар. Когда вы попадаете рукопашной атакой этим посохом, вы можете потратить 2 заряда, а цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станет Ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «1» посох уничтожается.

Ведущий к дому компас

Чудесный предмет, Обычный

Пока вы держите этот маленький латунный компас, вы можете действием Магия настроить компас на ваше текущее местоположение. После этого его стрелка всегда будет указывать на это местоположение. Компас может быть настроен только на одно местоположение за раз. Действием Магия вы можете отменить текущую настройку компаса. Если он не настроен на конкретное местоположение или если находится не на том Плане бытия, на котором располагается это местоположение, стрелка компаса безостановочно вращается.

Волшебная палочка дремоты

Волшебная палочка, Редкая (требуется Настройка)

Эта палочка имеет 7 зарядов. Пока вы держите эту палочку, вы можете с её помощью сотворить одно из заклинаний из следующей таблицы. В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Дрёма [Catnap] (см. главу 2)	3
Усыпление [Sleep] (Сл спасброска 15)	1

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченный заряд на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в песок и уничтожится.

Волшебная палочка зубов

Волшебная палочка, Редкая

Эта палочка имеет 10 зарядов. Пока вы держите эту палочку, вы можете действием Магия потратить не более 3-х зарядов и выпустить волну острых призрачных зубов в указанном направлении. Каждое существо в 30-футовом Конусе совершает спасбросок Ловкости Сл 15. Бросьте количество к8, равное количеству потраченных зарядов. При провале существо получает Колющий урон, равный выпавшей сумме, и становится Отравленным до начала вашего следующего хода. При успехе существо получает только половину этого урона.

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к10 потраченных зарядов на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. При результате «1» палочка разлетится безвредными щепками и уничтожится.



Автор письма, написанного на *Зачарованном послании*, запечатывает его.

Волшебная палочка свежести

Волшебная палочка, Необычная

Эта палочка имеет 4 заряда и ежедневно восстанавливает 1к4 + 1 потраченный заряд на рассвете. Пока вы держите эту палочку, вы можете потратить 1 заряд и с её помощью сотворить заклинание *Очищение пищи и питья [Purify Food and Drink]*.

Выбешивающий боеприпас

Оружие (любой Боеприпас), Необычное

Если этот магический боеприпас попадает по существу и наносит урон, цель совершает спасбросок Харизмы Сл 13. При провале цель не может совершать Реакции до начала своего следующего хода, при этом она бессильно бормочет и злится. Как только этот боеприпас попадает по цели, он теряет свою магию.

Диадема хранителя тайн

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Эта диадема позволяет носителю стереть из памяти любые воспоминания о конкретном деянии или периоде своей жизни, что делает его полезным для тех, кто боится магов, изучающих разум магией.

Нося эту диадему, вы можете действием Магия задать условие, например: «Когда я покину этот храм» или «Когда я сотворю заклинание *Поднятие мертвеца [Animate Dead]*». В течение следующих 24 часов, при наступлении условия, диадема сотрёт все ваши воспоминания с момента задания условия до его наступления. Никакая магия, кроме заклинания *Желание [Wish]*, не способна восстановить вашу память за этот период. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Доспех чужеземца

Доспех (любой Лёгкий или Средний), Очень редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот доспех, вы получаете +1 к Классу Защиты. Доспех зачарован так, чтобы выглядеть как академическая или священническая мантия.

Шагающий по горам. Пока вы носите этот доспех, Труднопроходимая местность, состоящая из глубокого снега, льда, камней или подлеска, не затрачивает дополнительного перемещения.

Хваткие усики. Действием Магия вы можете активировать доспех, превратив края его рукавов и подола в лентообразные усики.

Пока доспех активен, вы можете Бонусным действием заставить каждое существо по вашему выбору в 20-футовой Эманации, исходящей от вас, совершить спасбросок Силы Сл 15. При провале существо становится Схваченным (Сл высвобождения 15) и притягивается на 20 футов по прямой к вам.

Доспех остаётся активным 1 минуту или до тех пор, пока вы не совершите ещё одно действие Магия и деактивируете его. После того как вы активировали доспех, он не может быть активирован снова до следующего рассвета.

Жемчужина путешественника

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка)

Пока вы держите эту жемчужину, вы можете с её помощью сотворить заклинание *Телепортация [Teleport]*, произнеся командное слово. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Заземляющий академический браслет

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Этот тяжёлый магический браслет защищает ваш разум от отвлекающих факторов. Пока вы носите этот браслет, вы получаете следующие преимущества:

Глубокие знания. Каждый раз, когда вы совершаете действие Изучение и проверку Интеллекта с использованием навыка, которым вы владеете, при результате к20 «9» и ниже можете считать, что выпало «10».

Непоколебимая концентрация. Когда вы проваливаете спасбросок Телосложения для поддержания Концентрации, вы можете Реакцией вместо этого преуспеть. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Зачарованное послание

Чудесный предмет, Обычный

Этот предмет действует как лист Пергамента. После того как вы что-то напишете на нём, вы можете действием Магия сложить или свернуть лист и запечатать его, произнеся или написав на нём слово или короткую фразу. Если существо развернёт лист, не использовав то же слово или фразу, написанное на нём будет выглядеть так, будто оно написано на неизвестном и непонятном языке.

Зелье дыхания дракона

Зелье, Необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания *Дыхание дракона [Dragon's Breath]* (Сл спасброска 13) на 1 минуту (Концентрация не требуется). Тип урона, связанный с этим заклинанием, определяется цветом зелья в момент его создания, как показано в таблице ниже.

Свет преломляется в блестящей жидкости внутри этого зелья, изготавливаемого из измельченной чешуи цветного дракона.

Цвет	Тип урона
Белый	Холод
Зелёный	Яд
Красный	Огонь
Синий	Электричество
Чёрный	Кислота

Зелье неутомимости

Зелье, Необычное

После того как вы выпьете это зелье, вам не нужно спать, и вас невозможно усыпить с помощью магии. Этот эффект длится 24 часа. В течение этого времени вы можете завершить Долгий отдых за 4 часа, если проведёте их в состоянии спокойной концентрации, во время которой вы остаётесь в сознании.

Это очень густое словно патока бледно-красное зелье вытекает из флакона так же легко, как масло.

Именующая игла

Оружие (Кинжал), Редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Опознание цели. Когда вы попадаете по существу броском атаки этим оружием, вы можете принудить цель раскрыть её личность. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При провале цель чётко и выразительно произносит или показывает жестами своё имя. При успехе цель получает иммунитет к этому эффекту на следующие 24 часа. Если существо не может говорить или показывать жестами на каком-либо языке, оно автоматически преуспевает в спасброске

Названная цель. Когда вы попадаете по существу броском атаки с помощью этого оружия, вы можете чётко и выразительно произнести или показать жестами имя цели, чтобы превратить попадание в Критическое попадание. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Кандалы мага

Чудесный предмет, Редкий

Пока вы носите этот браслет, вы можете действием Магия выбрать целью Большое или меньше Схваченное или Недееспособное существо в пределах 5 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе окажется магически привязанной к вам призрачной цепью и кандалами, возникающими из браслета.

Пока существо привязано таким образом, оно является Опутанным. Когда вы перемещаетесь, это существо перемещается вместе с вами.

Существо остаётся привязанным на 8 часов или пока вы его не отпустите (действие не требуется). Если кандалы получают урон от заклинания *Распад [Disintegrate]*, они разрушаются; ничто другое не может их сломать или повредить их. Вы не можете повторно использовать кандалы таким образом до следующего рассвета.

Кольцо заклинательного компонента

Кольцо, Обычное

У этого стального кольца есть скрытый тайник, выгравированный мистической надписью. Действием Магия выберите одно подготовленное заклинание, требующее Материальный компонент. Требуемый компонент не должен иметь указанной стоимости и не должен расходоваться заклинанием. Вы помещаете Материальный компонент этого заклинания в тайник кольца.

Каждый раз, когда вы сотворяете выбранное заклинание, вам не нужно иметь свободную руку для доступа к его Материальному компоненту, при условии, что вы носите кольцо. Кольцо может вмещать Материальный компонент только для одного заклинания за раз.

Кольцо предельной концентрации

Кольцо, Необычное (требуется Настройка)

Магический шип на этом кольце позволяет вам мгновенно обострить концентрацию. Когда вы проваливаете спасбросок Телосложения для поддержания Концентрации, вы можете бросить не более двух своих неизрасходованных Костей хитов и добавить выпавшую сумму к результату спасброска, потенциально превратив провал в успех. Брошенные Кости хитов затем считаются потраченными.

Кровавый амулет

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Этот изящный амулет выглядит как маленькое бьющееся сердце, пронзённое шипами. Он имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Всякий раз, когда вы наносите урон существу, вы можете потратить 1 заряд, чтобы нанести цели дополнительно 2к10 урона Некротической энергией и заставить её совершить спасбросок Телосложения Сл 15. При провале она получает 1 уровень Истощения.

Крушитель мастерских

Чудесный предмет, Очень редкий

Когда этот металлический шар диаметром 3 дюйма активируется действием Магия, он начинает двигаться на высокой скорости, отскакивая от стен и ускользая от любых попыток его поймать. Шар остаётся активным в течение 1 минуты или пока вы не деактивируете его с помощью командного слова, находясь в пределах 30 футов (действие не требуется). Вы не можете повторно использовать шар до следующего рассвета.

Когда вы активируете шар и в начале каждого вашего хода, пока шар активен, каждое существо в области совершает спасбросок Ловкости, получая Дробящий урон при провале. Сл спасброска и количество наносимого урона зависят от примерного размера области, в которой активирован шар, как показано в следующей таблице.

Область	Сл спасброска	Дробящий урон
Куб со стороной 15 футов	18	6к6 + 5
Куб со стороной 30 футов	17	4к6 + 4
Куб со стороной 50 футов	15	2к6 + 2
Куб со стороной 100 футов	14	1к6 + 1

Немагические объекты, которые никто не несёт и не носит, также получают урон, если находятся в этой области. В замкнутых областях размером больше Куба со стороной 100 футов урон, наносимый шаром, незначителен. Если шар активирован в незамкнутой области, он улетает в случайном направлении со скоростью 300 футов за раунд.

Кукла заклинателя

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Бонусным действием, пока вы держите эту куклу чревовещателя, вы можете дёрнуть за шнурок на её спине, чтобы она взлетела в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, и зависла там. Пока кукла парит, вы можете Бонусным действием заставить её пролететь не более 30 футов в другое незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Кукла парит 1 минуту или до тех пор, пока вы не завершите эффект Бонусным действием.

Пока кукла находится в пределах 30 футов от вас, вы можете говорить через рот куклы, а не свой собственный. Это позволяет вам, например, сотворить заклинание с Вербальным компонентом, даже если вы не можете говорить.

Магический бестиарий

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Этот волшебный фолиант состоит из сотен страниц, заполненных иллюстрациями, таблицами и схемами о самых разных чудовищах.

Очарование чудовища. Пока вы держите эту книгу, вы можете сотворить с её помощью заклинание *Очарование чудовища [Charm Monster]* (Сл спасброска заклинаний 15). Если цель не является Гуманоидом, она совершает спасбросок против этого заклинания с Помехой. Вы не можете сотворять это заклинание снова до следующего рассвета.



Ожерелье фамильяра-зверя

Обширные познания. Когда вы настраиваетесь на книгу, вы получаете владение одним из следующих навыков по вашему выбору: История, Природа, Религия или Тайная магия. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить свой выбор. Если ваша Настройка на книгу заканчивается, вы теряете это владение.

Справочник о чудовищах. Пока вы носите книгу, каждый раз, когда вы совершаете действие Изучение, чтобы совершить проверку Интеллекта (Тайная магия), чтобы вспомнить информацию об Аберрации, Конструкте, Элементале, Фее или Монстре, которых вы можете видеть, при успехе вы узнаёте, есть ли у этого существа какие-либо Иммунитеты, Сопротивления или Уязвимости. Вы узнаёте, какие именно, если они есть у существа.

Магический шатлен

Чудесный предмет, Редкий

На этом богато украшенном карабине висят шесть призрачных ключей. Действием Магия вы можете коснуться одним из ключей закрытой двери, окна, врат, контейнера или люка, чтобы сотворить на них заклинание *Волшебный замок [Arcane Lock]*. Как только ключ используется таким образом, он исчезает. Когда все шесть ключей исчезнут, исчезнет и сама связка ключей.

Мехи удушья

Чудесный предмет, Редкий

Мехи имеют 6 зарядов. Пока вы их держите, вы можете действием Магия произнести одно из трёх командных слов, создавая один из следующих эффектов:

Первое командное слово. Вы тратите 1 заряд, чтобы заставить мехи высосать энергию из одного существа, которое вы можете видеть в пределах 60 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет Недееспособным на 1 минуту. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Второе командное слово. Вы тратите 3 заряда, чтобы заставить мехи высосать энергию из существ в 30-футовом Конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет Недееспособным на 1 минуту. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Третье командное слово. Вы тратите 5 зарядов, чтобы сотворить с помощью мехов заклинание *Облако смерти [Cloudkill]* (Сл спасброска против заклинаний 17).

Восстановление зарядов. Мехи ежедневно восстанавливают 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «1» мехи взрываются безвредным порывом ветра и исчезают навсегда.

Могильный жнец

Оружие (Серп), Легендарное (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Когда вы попадаете по цели этим оружием, она получает дополнительно 2к8 урона Некротической энергией.

Фонарь душ. Пока вы держите это оружие, вы можете сотворить заклинание *Фонарь духов [Spirit Lantern]* (см. главу 2). Когда вы сотворяете это заклинание с помощью этого оружия, призванный фонарь может вместить не более пяти фрагментов душ, Сл спасброска заклинаний при этом равняется 17.

Как только оружие было использовано для сотворения заклинания, его нельзя использовать повторно для сотворения этого заклинания до следующего рассвета.

Навес призывателя

Чудесный предмет, Обычный

Вы можете действием Магия использовать командное слово и воткнуть эту магическую трость в землю, где она выпрямится и создаст навес из прозрачной силы в виде Куба со стороной 20 футов, исходящего от трости. Навес существует в течение 1 часа или пока вы действием Магия не закончите эффект преждевременно.

Навес защищает существ и объекты в этой области от обычных погодных явлений, таких как дождь или снег. Атмосфера внутри навеса сухая и комфортная, какой бы ни была погода снаружи. Через него всё ещё могут проходить существа, объекты и магические эффекты.

Когда навес исчезает, трость нельзя использовать вновь следующие 1к12 часов.

Напёрсток вора

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Этот волшебный напёрсток помогает ворам обезвреживать ловушки. Пока вы носите этот напёрсток, если вы приводите в действие ловушку и получаете урон, вместо вас урон получает напёрсток.

У напёрстка 30 Хитов. Если урон уменьшает Хиты напёрстка до 0, он ломается, а вы получаете весь оставшийся урон.

Ожерелье фамильяра-зверя

Чудесный предмет, редкость варьируется (требуется Настройка заклинателем)

К этому украшенному драгоценными камнями ожерелью прилагается подходящий медальон, который может носить ваш фамильяр. Существует несколько разновидностей таких ожерелий, каждое из которых украшено драгоценным камнем определённого вида.

Фамильяр. Пока вы носите это ожерелье, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Обретение фамильяра [Find Familiar]*. После наложения заклинания ожерелье нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.,

Превращение в зверя. Пока ваш фамильяр находится в пределах 60 футов от вас, вы можете действием Магия активировать ожерелье. Ваш фамильяр превращается в Зверя на 10 минут. Вид драгоценного камня в ожерелье определяет облик Зверя (см. таблицу ниже).

Пока ваш фамильяр превращён, его блок статистики заменяется блоком статистики облика Зверя, но он сохраняет своё мировоззрение, личность, тип существа, Хиты и Кости хитов. Снаряжение, которое фамильяр носит или несёт, не меняет размера или формы, чтобы соответствовать облику Зверя, а любое снаряжение, которое облик Зверя не может носить или нести, падает на землю.

Ваш фамильяр получает количество Временных хитов, равное количеству Хитов формы Зверя. Эти Временные хиты исчезают, если ещё остались, когда превращение заканчивается. Превращение вашего фамильяра заканчивается раньше, если у него не осталось Временных хитов.

Драгоценный камень	Редкость	Зверь
Азурит	Необычный	**Гигантский осьминог [Giant Octopus]**
Огненный опал	Легендарный	**Тираннозавр рекс [Tyrannosaurus Rex]**
Топаз	Очень редкий	**Мамонт [Mammoth]**
Хризопраз	Редкий	**Гигантский скорпион [Giant Scorpion]**
Циркон	Редкий	**Бегемот [Hippopotamus]**

Озеленяющее удобрение

Чудесный предмет, Обычный

Когда этот едкий порошок рассыпают на почву вокруг немагического растения, он поддерживает здоровье растения на следующие 365 дней.

Отвлекающий магов

Оружие (Кинжал), Редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Когда вы попадаете броском атаки этим оружием и наносите урон существу, поддерживающему Концентрацию, оно совершает с Помехой спасбросок, необходимый для поддержания Концентрации.

Перо диктовки

Чудесный предмет, Обычный

Когда вы действием Магия кладёте это магическое перо рядом с Бумагой или Пергаментом и бутылкой Чернил и используете командное слово, перо записывает следующие произнесённые вами или показанные жестами слова на языке, который вы используете, со скоростью 25 слов в минуту. Перо пишет в течение 1 часа; пока у него не закончится Бумага, Пергамент или Чернила; или пока вы не используете другое командное слово, чтобы остановить его (действие не требуется).



Диадема хранителя тайн

Перчатки магического ремесленника

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите эти перчатки, вы работаете с эффективностью двух персонажей при определении времени, необходимого для создания немагических предметов с использованием любых из следующих инструментов: Инструменты алхимика, Инструменты пивовара, Инструменты каллиграфа, Инструменты картографа, Инструменты стеклодува или Инструменты ювелира.

Посох заблудшего

Посох, Очень редкий (требуется Настройка)

Этот посох может быть использован как магический Боевой посох, дающий бонус +1 к броскам атаки и броскам урона, совершённым с его помощью.

Этот посох имеет 3 заряда. Пока вы держите этот посох, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить с его помощью заклинания *Лабиринт [Maze]* (Сл спасброска 18) или *Телепортация [Teleport]*. Когда в посохе не остаётся зарядов, он теряет свою магию и становится обычным Боевым посохом.

Проклятие. Этот посох проклят. Если вы настроитесь на него, проклятие распространится и на вас. Пока вы прокляты, вы не хотите расставаться с этим посохом и держите его всё время при себе.

Пока вы настроены на этот посох, вы никогда не знаете, где находится север, и совершаете с Помехой проверки Мудрости (Выживание), совершаемые при навигации. Кроме того, всякий раз, когда вы тратите заряд посоха, бросьте 1к20. При результате «1» материализуются 1к4 **Минотавров Бафомета [Minotaurs of Baphomet]**, каждый из которых появляется в незанятом пространстве в пределах 30 футов. Минотавры немедленно вступают с вами в бой.

Призматическая руна

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка заклинателем)

На этом маленьком камне из разноцветного кварца вырезана магическая руна. После того как вы завершите Долгий отдых, выберите один из следующих типов урона: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество. Руна наполняется выбранным типом урона до конца следующего Долгого отдыха.

Заряды. Эта руна имеет 6 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к6 потраченных зарядов на рассвете. Когда вы сотворяете наносящее урон заклинание, вы можете потратить 1 заряд, чтобы изменить тип урона заклинания на тип урона, выбранный для руны.

Разубедитель

Посох, Редкий (требуется Настройка)

Этот посох может быть использован как магический Боевой посох, дающий бонус +1 к броскам атаки и броскам урона, совершённым с его помощью. У него также есть следующие дополнительные свойства. Вы не можете использовать каждое из этих свойств повторно до следующего рассвета.

Умиротворение. Вы можете сотворить заклинание *Умиротворение [Calm Emotions]* (Сл спасброска 15) с помощью этого посоха.

Разубеждающая аура. Пока вы держите посох, вы можете действием Магия создать 30-футовую Эманацию беспокойства, исходящую от вас, на 1 минуту. Когда Эманация входит в пространство видимого вами существа, и всякий раз, когда видимое вами существо входит в Эманацию или заканчивает там свой ход, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При провале существо становится Испуганным до конца своего следующего хода.

Отталкивание. Когда существо входит в пространство в пределах 5 футов от вас, вы можете Реакцией создать взрывную волну. Каждое существо по вашему выбору в 30-футовой Эманации, исходящей от вас, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе будет отброшено не более чем на 30 футов по прямой от вас.

Рассеивающий заклинания боеприпас

Оружие (любой Боеприпас), Необычное

Когда цель получает урон от этого магического боеприпаса, любое активное заклинание, нацеленное на это существо, 3-го уровня или ниже заканчивается. Как только этот боеприпас наносит урон цели, он теряет свою магию.



Универсальный пантограф

Самометёлка
Чудесный предмет, Обычный

Действием Магия вы можете произнести командное слово этой невзрачной метлы, выбрав точку на земле, которую вы можете видеть в пределах 60 футов. Метла оживает и сметает пыль и мусор с земли в квадрате со стороной 20 футов с центром в выбранной точке. Она метёт эту область, пока вы не совершите ещё одно действие Магия и деактивируете её.

Словарь оратора
Чудесный предмет, Обычный

Пока вы держите этот волшебный словарь, вы можете действием Магия попытаться вспомнить конкретное слово. Книга автоматически открывается на странице, содержащей именно его.

Сфера обнаружения прорицания
Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Эта стеклянная сфера — полезная оборона от назойливых магов и владеющих волшебством шпионов.

Обнаружение прорицания. Когда вы становитесь целью заклинания школы Прорицания, сфера начинает ярко светиться зелёным светом пока заклинание активно.

Заклинательная фокусировка. Эта сфера может использоваться в качестве Магической фокусировки.

Сфера чародейства
Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Внутри этой магической стеклянной сферы кружатся ленты разноцветного света.

Чародейский резерв. Пока вы держите эту сферу, вы можете действием Магия восстановить не более 2 потраченных Очков чародейства. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать эту сферу в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Чародея.

Счастливая лапка
Чудесный предмет, Обычный

При результате спасброска или проверки характеристики «1» вы можете использовать магию этой забальзамированной кроличьей лапки, чтобы перебросить кость. Вы должны использовать новый бросок, а лапка распадётся.

Ткач грёз
Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Этот волшебный гобелен можно повесить на стену или другую подходящую вертикальную поверхность. Он волшебным образом распускается и собирается вновь, показывая содержание и эмоции ваших недавних снов.

Пока гобелен висит на стене, а вы находитесь в пределах 30 футов от него, вы получаете следующие преимущества.

Мудрость грёз. Во время Долгого отдыха вы можете потратить 1 час на изучение гобелена. В конце Долгого отдыха бросьте к20 и запишите выпавшее число. Один раз до того, как вы завершите Долгий отдых, вы можете заменить любой Тест к20 этим результатом. Вы должны сделать это до броска Теста к20.

Запись посланий. Если вы становитесь целью заклинания *Грёзы [Dream]*, гобелен вплетает в свой узор облик и имя сотворившего его заклинателя.

Стена разума. Пока вы находитесь в Бессознательном состоянии, вы совершаете с Преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Трофей магического дуэлянта
Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка заклинателем)

Эта иссохшая рука или коготь прикреплена к кожаному шнурку, который можно носить как ожерелье или браслет. Пока вы носите трофей, вы получаете следующие преимущества.

Рассеивающее касание. Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой заклинанием, вы можете активировать трофей, чтобы сотворить заклинание *Рассеивание магии [Dispel Magic]* частью этой атаки, выбрав целью существо, по которому попали. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Помогающая рука. Когда вы сотворяете заклинание, используя ячейку заклинаний, вы можете сотворить его без Соматических компонентов.

Волшебная рука. Вы можете сотворить заговор *Волшебная рука [Mage Hand]* с помощью трофея.

Универсальный пантограф

Чудесный предмет, Артефакт

Эта коробка кубической формы размером по 2 фута с каждой стороны. Она выглядит сделанной из дуба и обитой серебром, а её поверхность покрыта гравировками с изображениями марионеток и смеющихся детей.

Когда в коробку помещается немагический предмет, и крышка закрывается, рядом с коробкой появляется идеальная копия этого предмета.

Клон. Действием Магия вы можете заставить пантограф увеличиться до размеров достаточных, чтобы в него могло сидя поместиться Среднее существо. Вы можете вернуть пантограф к обычному размеру действием Магия, при этом всё, что не может поместиться внутри, будет безопасно вытолкнуто в ближайшее незанятое пространство.

Когда существо находится внутри пантографа, вы можете закрыть крышку и посыпать пантограф алмазной пылью стоимостью не менее 100 ЗМ. В этом случае алмазная пыль расходуется, а вы сотворяете заклинание *Клон [Clone]*, выбрав целью существо внутри пантографа. После завершения времени сотворения существо безопасно выталкивается из пантографа, и его крышку нельзя будет открыть в течение 120 дней, в течение которых сотворённая заклинанием копия будет расти внутри. Как только клон сформируется, он будет безопасно вытолкнут из пантографа, и пантограф вернётся к своему изначальному размеру. Созданный пантографом клон не нужно держать внутри сосуда и он сохраняется бессрочно, пока инертен.

Уничтожение пантографа. Если пантограф не содержит клона, он уничтожается после погружения в болото на 999 лет в Стране Фей.

Чудесный соловей королевы Элиссы

Чудесный предмет, Артефакт (требуется Настройка)

Чудесный соловей королевы Элиссы назван в честь своей первой владелицы — королевы из восточного Фланесса в мире Greyhawk. Его происхождение неизвестно, но, согласно одной из легенд, он был создан, чтобы утешить королеву, когда погибла её любимая певчая птичка.

У этой механической птицы хрустальные глаза, золотые пёрышки и маленький заводной ключик на спине. Действием Магия вы можете заставить птицу ожить на 10 минут, в течение которых она поёт прекрасную мелодию, слышимую в радиусе 300 футов, либо вернуть птице механическую форму. Когда соловей снова становится механическим, он не может ожить в течение 1 часа.

Сотворение в дуэте. Соловей имеет 6 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченный заряд на рассвете. Пока соловей поёт и находится в пределах 60 футов от вас, вы можете Бонусным действием потратить заряды, чтобы сотворить с помощью соловья одно из заклинаний из таблицы ниже (Сл спасброска 18). В таблице указано количество зарядов, которые необходимо потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Высшее восстановление [Greater Restoration]	4
Замедление [Slow]	2
Замедленный огненный шар [Delayed Blast Fireball]	6
Обнаружение добра и зла [Detect Evil and Good]	0
Принуждение [Compulsion]	3
Радужные брызги [Prismatic Spray]	6
Разговор с животными [Speak with Animals]	0
Умиротворение [Calm Emotions]	1

Аура истины. Пока соловей поёт, эффект заклинания *Область истины [Zone of Truth]* (Сл спасброска 18) заполняет 15-футовую Эманацию, исходящую от соловья. Пока вы Настроены на соловья, вы знаете, какие существа преуспевают или проваливают спасбросок против этого эффекта.

Контрзаклинание. Пока соловей поёт, вы можете Реакцией сотворить *Контрзаклинание [Counterspell]* (Сл спасброска 18) при наступлении условия этого заклинания. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Случайные свойства. У артефакта есть следующие случайные свойства (см. раздел «Артефакты» в *«Руководстве Мастера»*):

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 1 малое отрицательное свойство

Уничтожение соловья. Соловья можно уничтожить, если выпустить его в смерч в Лимбо.



Маг держит *Волшебную палочку свежести.*

Развитие магических предметов

Едва ли можно найти более восхитительное событие для игроков, чем нахождение персонажами удивительных магических предметов. Персонажи часто привязываются к магическим предметам, имеющим личное значение, например, к тем, что напоминают о любимом друге или героическом поступке.

Однако по мере роста могущества членов группы эта привязанность может разочаровать. Любимый Необычный предмет персонажа 1-го уровня может потерять свою полезность, когда персонаж достигнет 5-го уровня. В итоге у группы может возникнуть дилемма: отказаться от любимого магического предмета в пользу того, который не имеет персональной важности, либо оставить любимый предмет, отказавшись от механически более сильного варианта.

Правила развития магических предметов в этом разделе позволяют вам наделить магический предмет новыми свойствами и повысить его редкость по мере того, как персонажи становятся сильнее. С помощью этих инструментов вы можете придать значимость магическим предметам ваших персонажей и позволить их силе расти вместе с героями. В этом разделе представлено несколько готовых развивающихся магических предметов, а также правила для развития некоторых предметов из *«Руководства Мастера»* и иных источников.

Когда развивать магические предметы

Вы решаете, когда магический предмет развивается. Как правило, это происходит, когда персонаж переходит на следующий этап игры. Смотрите на это как на совет, а не как на правило.

Повторное развитие

Вы можете развивать магический предмет несколько раз. Каждый раз, когда вы развиваете предмет, он сохраняет свойства от своей предыдущей редкости (или редкостей) и обретает новое свойство от новой редкости.

Вы можете развивать магический предмет до или после того, как персонаж его получит. В любом случае, вы можете повышать редкость предмета по мере того, как герой становится сильнее, пока предмет не станет Легендарным.

Развитие за счёт ремесла

Вы также можете позволить персонажам развивать свои магические предметы, используя правила изготовления магических предметов из *«Руководства Мастера»*. В этом случае время, необходимое для развития предмета, равно разнице между временем, необходимым для изготовления предмета новой редкости, и временем, необходимым для изготовления предмета предыдущей редкости. Аналогично, требуемая стоимость — это разница между стоимостью изготовления предмета новой редкости и стоимостью изготовления предмета его предыдущей редкости. Таким образом, развитие Необычного предмета (на изготовление которого требуется 10 дней и 200 ЗМ) в Редкий предмет (на изготовление которого требуется 50 дней и 2 000 ЗМ) требует 40 дней и 1800 ЗМ на сырьё.

Результаты развития

Этот раздел описывает результаты развития магических предметов.

Название и внешний вид

Название каждого предмета меняется при его развитии, как указано в описании этого магического предмета. Также по мере развития меняется и его внешний вид.

Редкость

Когда магический предмет развивается, его редкость повышается до следующей по порядку: с Обычной до Необычной, с Редкой до Очень редкой и так далее. Легендарный магический предмет не может развиваться.

Настройка

Магический предмет сохраняет необходимость Настройки на него (или её отсутствие) при развитии. Если существо настроено на магический предмет во время его развития, оно сохраняет Настройку на этот предмет.

Накопительные свойства

Когда магический предмет развивается, он сохраняет свойства, описанные для его предыдущих редкостей, и получает описанные для новой редкости. Однако, если развивающееся оружие даёт бонус к броскам атаки и урона, этот бонус заменяет любой предоставляемый более низкой редкостью аналогичный бонус вместо того, чтобы прибавляться к нему. Например, в разделе «Готовые развивающиеся магические предметы» бонус к броскам атаки и урона *Кинжала замочных скважин* составляет +1 у Необычного, +2 у Редкого и +3 у Очень редкого.

Готовые развивающиеся магические предметы

Готовые развивающиеся магические предметы, показанные в этом разделе и перечисленные в таблице «Готовые развивающиеся магические предметы», являются особыми наградами. Например, вы можете вручить Следопыту *Жезл цветения*, чтобы укрепить связь персонажа с природой, постепенно повышая редкость жезла, чтобы вознаградить этого персонажа за его героизм. Аналогично, Некромант может получить в подарок *Посох черепов*, если его наставник работает на магическую фракцию Обет могилы (см. главу 4).

Вы можете построить арку кампании вокруг одного из таких предметов — направить персонажей к связанным с его историей приключениям, подобно тому, как можно использовать Артефакт.

Готовые развивающиеся магические предметы

Редкость	Предмет	Настройка
Различается	*Жезл цветения*	Да
Различается	*Идол удачи*	Да
Различается	*Кинжал замочных скважин*	Да
Различается	*Посох черепов*	Да
Различается	*Омытое волной оружие*	Да

Названия готовых развивающихся предметов

Обращаясь к одному из таких предметов, используйте перед его названием слово, соответствующее редкости предмета. Например, Необычный *Жезл цветения* — это *Распускающийся жезл цветения*, Редкий — *Распустившийся жезл цветения*, а Очень редкий — *Усыпляющий жезл цветения*.

Жезл цветения

Жезл, редкость варьируется (требуется Настройка заклинателем)

Этот жезл сделан из переплетённых живых стеблей.

Распускающийся (Необычный). Многоцветные листья украшают стебли жезла, а на каждом конце собрано несколько бутонов.

Пока вы держите этот жезл, вы можете сотворить с его помощью заклинания *Искусство друидов [Druidcraft]* или *Рост растений [Plant Growth]* (только эффект Чрезмерный рост). После наложения заклинания *Рост растений [Plant Growth]* жезл нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.

Пока вы держите этот жезл, вы можете действием Магия восстановить немагические растения в Кубе со стороной 5 футов, который вы можете видеть в пределах 15 футов. Восстановленные растения остаются зелёными в течение 1к4 дней, после чего растут или увядают как обычные растения.

Распустившийся (Редкий). Оба конца жезла украшены яркими ароматными цветами. Пока вы держите этот жезл, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Нашествие насекомых [Insect Plague]*, используя вашу Сл спасброска заклинаний. В таком случае появившимися насекомыми будут шмели. После наложения заклинания жезл нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.

Усыпляющий (Очень редкий). По всей длине жезла растут пышные гроздья цветов.

Пока вы держите этот жезл, вы можете действием Магия выпустить облако усыпляющей пыльцы 30-футовой Эманацией, исходящей от вас. Существа по вашему выбору в Эманации должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станут Бессознательными на 1 час. Существа, которые не спят, такие как эльфы, или те, у которых есть Иммунитет к состоянию Истощение, автоматически преуспевают в этом спасброске. Эффект заканчивается на цели, если она получает урон или существо действием встряхивает цель, заставляя очнуться. После этого жезл не сможет создать его снова до следующего рассвета.

Идол удачи

Чудесный предмет, редкость варьируется (требуется Настройка)

Этот идол напоминает величественно улыбающегося слона с поднятым хоботом, сидящего на задних ногах.

Повреждённый (Необычный). Идол сделан из потемневшей бронзы, на его поверхности видны небольшие вмятины.

С его помощью вы можете сотворить заклинание *Гадание [Augury]*. В ответ идол произносит предзнаменование вслух. После наложения заклинания идол нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.

Потускневший (Редкий). Идол сделан из золота, в его трещинах скопилась пыль.

Пока вы настроены на идол, вы получаете бонус +1 к Классу Защиты. Кроме того, держа идол в руках, вы можете действием Магия коснуться немагического торгового слитка или драгоценного камня. Предмет трансформируется в монеты, эквивалентные его стоимости. Например, если вы действием Магия касаетесь 5-фунтового серебряного слитка, держа идол, слиток превращается в монеты любого номинала, эквивалентного 25 ЗМ.



Распустившийся жезл цветения

Золотой (Очень редкий). Идол сделан из сверкающего золота, а глаза слона инкрустированы сияющими рубинами.

Пока вы держите идол, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Сфера неуязвимости [Globe of Invulnerability]*. После наложения заклинания идол нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.

Кинжал замочных скважин

Оружие (Кинжал), редкость варьируется (требуется Настройка)

Рукоять этого магического оружия украшена изысканными декоративными замочными скважинами, обрамлёнными золотой филигранью.

Три (Необычное). Рукоять оружия украшают *три декоративные замочные скважины*.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Когда вы совершаете действие Атака, вы можете превратить это оружие в Одноручный топор или Булаву. Он остаётся превращённым таким образом до начала вашего следующего хода, после чего снова становится Кинжалом. Независимо от формы оружия, вы можете использовать для бросков атаки и урона модификатор Силы или Ловкости по вашему выбору. Вы должны использовать один и тот же модификатор для обоих бросков.

Щёлкающий посох черепов



Десять (Редкое). Рукоять оружия украшают *десять декоративных замочных скважин*. Ваш бонус к броскам атаки и урона этим магическим оружием увеличивается до +2. Кроме того, когда вы преобразовываете это оружие, вы можете превратить его в любое Простое рукопашное оружие.

Множество (Очень редкое). Рукоять оружия украшают *перекрывающие друг друга декоративные замочные скважины*, собираясь в головокружительный узор. Ваш бонус к броскам атаки и урона этим магическим оружием увеличивается до +3. Когда вы преобразовываете это оружие, вы можете также превратить его в Боевой молот, Боевой топор, Длинный меч, Рапиру или Скимитар.

Кроме того, когда вы промахиваетесь броском атаки этим оружием вы можете перебросить атаку, потенциально обращая промах в попадание. Вы должны использовать результат второго броска. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Посох черепов

Посох, редкость варьируется (требуется Настройка заклинателем)

Этот посох сделан из отполированных, сцепленных между собой костей. По всей его длине вырезаны руны.

Зловещий (Необычный). Верхнюю часть посоха венчает череп.

Пока вы держите этот посох, вы можете сотворять с его помощью заклинание *Леденящее прикосновение [Chill Touch]*, используя ваш бонус атаки заклинанием. Кроме того, пока вы держите посох, вы совершаете с Преимуществом проверки Харизмы (Запугивание), и глазницы черепа на нём светятся тревожащим зелёным светом, излучая Тусклый свет в пределах 5 футов.

Щёлкающий (Редкий). Верхнюю часть посоха венчают несколько сросшихся черепов.

Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, совершает бросок атаки, вы можете Реакцией наложить Помеху на этот бросок, поскольку глаза черепов загораются зелёным, а их зубы пугающе стучат.

Дробящий (Очень редкий). Весь посох состоит из сросшихся черепов.

Пока вы держите этот посох, вы можете действием Магия указать посохом на Гуманоида, которого можете видеть. Это существо совершает спасбросок Телосложения Сл 17. При провале существо получает 10к8 урона Некротической энергией и становится Сбитым с ног, так как его раздавливает изнутри. При успехе существо получает только половину этого урона. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.



Магический клинок героя становится Водным омытым волной оружием.

Омытое волной оружие

Оружие (Двуручный меч, Длинный меч, Короткий меч, Рапира или Скимитар), редкость варьируется (требуется Настройка)

Это оружие покрыто морскими мотивами — от похожих на волны гравировок на клинке до стилизованных вышивок морских чудовищ на кожаной рукояти.

Заросшее (Необычный). Гарду клинка и плоские стороны его гравированного лезвия усеивают морские желуди.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Пока вы держите это оружие, вы можете действием Магия коснуться не более одного галлона жидкости и наполнить её рассолом, например, превратив пресную воду в солёную.

Водное (Редкий). Похожие на волны гравировки на клинке этого оружия светятся, излучая Яркий свет в пределах 5 футов и Тусклый свет в пределах ещё 5 футов.

Ваш бонус к броскам атаки и урона этим магическим оружием увеличивается до +2. Пока вы держите оружие, вы можете дышать под водой и обладаете Скоростью плавания 30 футов.

Возвышенное (Очень редкий). Вышивки морских чудовищ на рукояти этого оружия инкрустированы осколками разноцветных самоцветов.

Ваш бонус к броскам атаки и урона этим магическим оружием увеличивается до +3. Пока вы держите это оружие, у вас есть Скорость полёта 30 футов. Когда вы используете эту Скорость полёта, по воздуху вас несёт солёный морской бриз.

Собственные развивающиеся магические предметы

Вы можете использовать магические предметы из *«Руководства Мастера»* как основу для развивающихся магических предметов.

В этом разделе представлены два метода создания своих развивающихся магических предметов: простое развитие и сложное развитие.

Простое развитие

Если у персонажа есть один из магических предметов, указанных в таблице «Простое развитие магических предметов», вы можете развить этот предмет указанным образом. Например, *Длинный меч +1 [+1 Longsword]* в результате развития становится *Длинным мечом +2 [+2 Longsword]*, а при повторном развитии — *Длинным мечом +3 [+3 Longsword]*.

Простое развитие магических предметов

Предмет	Развитый предмет
Доспех +1 [+1 Armor]	*Доспех +2 [+2 Armor]*
Доспех +2 [+2 Armor]	*Доспех +3 [+3 Armor]*
Щит +1 [+1 Shield]	*Щит +2 [+2 Shield]*
Щит +2 [+2 Shield]	*Щит +3 [+3 Shield]*
Жезл хранителя договора (Необычный) [Rod of the Pact Keeper (Uncommon)]	*Жезл хранителя договора (Редкий) [Rod of the Pact Keeper (Rare)]*
Жезл хранителя договора (Редкий) [Rod of the Pact Keeper (Rare)]	*Жезл хранителя договора (Очень редкий) [Rod of the Pact Keeper (Very Rare)]*
Волшебная палочка боевого мага +1 [+1 Wand of the War Mage]	*Волшебная палочка боевого мага +2 [+2 Wand of the War Mage]*
Волшебная палочка боевого мага +2 [+2 Wand of the War Mage]	*Волшебная палочка боевого мага +3 [+3 Wand of the War Mage]*
Оружие +1 [+1 Weapon]	*Оружие +2 [+2 Weapon]*
Оружие +2 [+2 Weapon]	*Оружие +3 [+3 Weapon]*



Ловящий стрелы щит, который превратился в Царственный ловящий стрелы щит

Сложное развитие

Некоторые магические предметы могут становиться мощнее не только за счёт увеличения предоставляемых ими бонусов. Наделяя магический предмет новыми и более мощными свойствами, вы можете создать развивающийся предмет, который улучшается интересным образом.

Вы можете развивать подходящие предметы из *«Руководства Мастера»*, используя правила из этого раздела. По вашему усмотрению, предметы из других источников также могут подлежать развитию согласно этим правилам.

Для сложного развития подходят следующие магические предметы:

Некоторые Жезлы и Волшебные палочки: любой *Жезл хранителя договора [Rod of the Pact Keeper]* или *Волшебная палочка боевого мага [Wand of the War Mage]*

Некоторые другие Необычные или более редкие магические предметы: любой Доспех, Посох или Оружие, требующие Настройки, не являющиеся проклятыми и имеющие редкость не выше Очень редкой

Этапы сложного развития. Чтобы развить предмет этим способом, выполните следующие шаги, используя инструкции из раздела «Когда развивать магические предметы» ранее в этой главе:

1: **Выберите магический предмет для развития.** Выберите подходящий магический предмет, который вы планируете развить, и отметьте его текущую редкость.
2: **Определите новую редкость предмета.** Новая редкость предмета — следующая по порядку.
3: **Сделайте выбор или бросок по таблице свойств новой редкости.** Используйте таблицу «Свойства X магических предметов», соответствующую новой редкости предмета, для выбора нового свойства, отмечая все детали, например, ограниченное использование. Если магический предмет даёт бонус к Классу Защиты, броскам атаки и урона, спасброскам или Сл спасброска против заклинаний, не увеличивайте этот бонус при развитии предмета по этой схеме. Например, если вы развиваете *Волшебную палочку боевого мага +1 [+1 Wand of the War Mage]* и даёте ей новое свойство по этой схеме, бонус предмета остаётся равным +1.
4: **Определите новое имя и физические характеристики предмета.** Измените имя развившегося предмета, чтобы отразить его новые силы. При желании вы можете дать предмету новое, более эффектное имя. В обоих случаях, добавьте к его имени название свойства, которое он только что получил. Например, если вы развиваете *Меч остроты [Sword of Sharpness]* до Легендарной редкости и наделяете его Призматическим свойством, он будет называться Призматический меч остроты.

Развитие также вызывает физические изменения, например, появление магических рун или дополнительной филиграни.

Таблицы свойств магических предметов. Совершите бросок по таблицам ниже или сами сделайте выбор при определении новых свойств при сложном развитии магических предметов.

Свойства Редких магических предметов

1к12	Свойство
1	**Располагающий**. Когда вы проваливаете проверку характеристики, чтобы повлиять на существо, пока держите или носите этот предмет, вы можете бросить 1к6 и прибавить выпавшее число к результату проверки, потенциально превращая провал в успех. Это свойство можно использовать три раза, и предмет восстанавливает потраченные использования ежедневно на рассвете.
2	**Разговорчивый**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Языки [Tongues]*. После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
3	**Крестоносный**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Мантия крестоносца [Crusader's Mantle]*. После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
4	**Ускользающий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Размытый образ [Blur]*. После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
5	**Пугающий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Страх [Fear]* (Сл спасброска 15). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
6	**Молниевый**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Молния [Lightning Bolt]* (Сл спасброска 15). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
7	**Испепеляющий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Огненный шар [Fireball]* (Сл спасброска 15). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
8	**Ускоряющий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете Бонусным действием придать себе магическую скорость на 1 минуту или пока не закончится ваша Концентрация. Пока у вас есть эта скорость, ваша Скорость удваивается, а Провоцированные атаки по вам совершаются с Помехой. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.
9	**Восстанавливающий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете действием Магия сотворить одновременно заклинания *Лечение ран [Cure Wounds]* и *Малое восстановление [Lesser Restoration]* на одну и ту же цель. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.
10	**Скрывающий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Бесследное передвижение [Pass without Trace]*. После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
11	**Изучающий**. Когда вы проваливаете проверку характеристики, совершаемую частью действия Изучение, пока держите или носите этот предмет, вы можете бросить 1к6 и прибавить выпавшее число к результату проверки, потенциально превращая провал в успех. Это свойство можно использовать три раза, и предмет восстанавливает потраченные использования ежедневно на рассвете.
12	**Бдительный**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы совершаете с Преимуществом броски Инициативы и проверки Мудрости (Восприятие).

Некоторые магические предметы куда более особенные, чем эти чудесные безделушки, которые можно найти в лавке. Будь то меч вашего родителя или волшебная палочка вашего наставника — прижмите их к себе и закройте глаза. Именно тогда вы и почувствуете их силу.

Алустриэль

Свойства Очень редких магических предметов

1к12	Свойство
1	**Леденящий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Конус холода [Cone of Cold]* (Сл спасброска 17). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
2	**Обманчивый**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Фальшивый двойник [Mislead]* (Сл спасброска 17). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
3	**Дальнозоркий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Наблюдение [Scrying]* (Сл спасброска 17). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
4	**Удачный**. Пока вы настроены на этот магический предмет, вы можете перебросить один проваленный Тест к20, и должны использовать результат второго броска. Это свойство можно использовать дважды, и предмет восстанавливает потраченные использования ежедневно на рассвете.
5	**Лунный**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинания *Источник лунного света [Fount of Moonlight]* или *Лунный луч [Moonbeam]* (Сл спасброска 17). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
6	**Парализующий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Удержание чудовища [Hold Monster]* (Сл спасброска 17). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
7	**Псионический**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Синаптический разряд [Synaptic Static]* (Сл спасброска 17). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
8	**Царственный**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Царственное величие Йоланды [Yolande's Regal Presence]* (Сл спасброска 17). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
9	**Упругий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Упругий шар Отилюка [Otiluke's Resilient Sphere]* (Сл спасброска 17). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
10	**Устойчивый**. Пока вы настроены на этот предмет, вы имеете Сопротивление урону одного из следующих типов (по выбору Мастера): Звук, Излучение, Кислота, Некротическая энергия, Огонь, Психическая энергия, Холод, Электричество или Яд.
11	**Переносящий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинания *Переносящая дверь [Dimension Door]* или *Свобода перемещения [Freedom of Movement]*. После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
12	**Истощающий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинания *Усыхание [Blight]* или *Прикосновение вампира [Vampiric Touch]* (Сл спасброска 17, +9 к попаданию). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.

Примеры сложного развития

Следующие примеры показывают, как применять правила сложного развития к магическим предметам из *«Руководства Мастера»*. Эти примеры дают невероятные новые названия базовым предметам и содержат сюжетные детали, демонстрирующие использование этих элементов для обогащения вашей игры.

Обращаясь к одному из таких предметов, используйте перед его названием слово, соответствующее редкости предмета. Например, Редкий *Клинок стража* — это *Изучающий клинок стража*, Очень редкий — это *Устойчивый клинок стража*, а Легендарный — это *Всевидящий клинок стража*.

Волшебная палочка небесного могущества

В этом примере Жрец, преданный небесному божеству, получает от своего наставника Необычный магический предмет — *Волшебную палочку боевого мага +1 [+1 Wand of the War Mage]*. Эбеновая палочка выглядит незамысловатой, но при прикосновении Жрец чувствует её необыкновенную мощь. Каждый раз при развитии палочки на ней появляются вырезанные изображения небесных тел.

Крестоносная (Редкая). Заклинательные способности Жреца помогают персонажам одолеть группу культистов исчадия. Мастер решает, что палочка развивается и становится Редкой, получая свойство Крестоносная.

Лунная (Очень редкая). Персонажи выслеживают дьявола, служащего тому Исчадию, которому поклонялись культисты. Благодаря Жрецу персонажи побеждают дьявола, и Мастер решает, что палочка развивается, становясь Очень редкой и получая свойство Лунная.

Солнечная (Легендарная). Жрец становится образцом своего божества, поэтому Мастер решает, что палочка снова развивается, чтобы стать проводником силы сверхновой, становясь Легендарной и получая свойство Солнечная.

Жезл отточенного разума

В этом примере Колдун получает *Жезл хранителя договора (Необычный) [Rod of the Pact Keeper (Uncommon)]* — Необычный магический предмет. Жезл — это дар от круга мудрецов, изучающих мистического покровителя Колдуна, сущность, обитающую далеко за звёздами. На жезле начертаны непостижимые знаки неизвестного происхождения, каждый раз при развитии жезла они становятся всё замысловатее.

Свойства Легендарных магических предметов

1к10	Свойство
1	**Всевидящий**. Пока вы настроены на этот предмет, вы получаете Истинное зрение в пределах 30 футов.
2	Усиливающий. Пока вы настроены на этот предмет, одна из ваших характеристик (по выбору Мастера) увеличивается на 2, но не выше 24.
3	**Гравитационный**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Изменение тяготения [Reverse Gravity]* (Сл спасброска 18). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
4	**Солнечный**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Солнечный ожог [Sunburst]* (Сл спасброска 18). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
5	**Призматический**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Радужные брызги [Prismatic Spray]* (Сл спасброска 18). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
6	**Ограждающий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы совершаете с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.
7	**Ошеломляющий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Слово силы: ошеломление [Power Word Stun]* (Сл спасброска 18). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
8	**Подчиняющий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Подчинение чудовища [Dominate Monster]* (Сл спасброска 18). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
9	**Успокаивающий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Сокрытие разума [Mind Blank]* (только на себя). После наложения заклинания этот предмет нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.
10	**Прячущий**. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете действием Магия сделать себя Невидимым на 1 час или пока не закончите этот эффект (действие не требуется). Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Бдительный (Редкий). Обнаружив странный том, в котором начертаны те же знаки, что и на жезле, Колдун чувствует одобрение сущности, питающей его магию. Мастер решает, что жезл развивается и становится Редким, получая свойство Бдительный.

Психический (Очень редкий). Исследуя расшифрованные Колдуном подсказки из странного тома, персонажи находят в Подземье психически заряженные кристаллы. На них нанесены те же знаки, что и на жезле. Мастер решает, что жезл развивается и становится Очень редким, получая свойство Психический.

Успокаивающий (Легендарный). Благодаря сообразительности Колдуна персонажи побеждают банду культистов, стремящихся уничтожить всё, что связано с психической магией. Чтобы наградить Колдуна, Мастер развивает жезл в его финальную форму, делая его Легендарным и наделяя свойством Успокаивающий.

Кираса тирана

В этом примере Воин находит *Доспех сопротивления (Кираса) [Armor of Resistance (Breastplate)]* в старом подземелье. Этот Редкий магический предмет даёт Сопротивление урону Психической энергией и несёт на себе эмблему короны с шипами. Каждый раз, когда доспех развивается, узор шипов вокруг короны становится всё сложнее.

Царственная (Очень редкая). Когда персонажи отправляются на древнее поле боя, Мастер решает, что доспех развивается, становясь Очень редким и получая свойство Царственный. Исследуя окрестности, персонажи обнаруживают символику, совпадающую с той, что изображена на этом предмете.

Подчиняющая (Легендарная). В ходе расследования персонажи выходят на старый замок, где сталкиваются с древним жестоким тираном, на котором надет табард с идентичной той, что на доспехе. Персонажи побеждают тирана благодаря героизму Воина. Мастер решает, что доспех развивается, становясь Легендарным, и получает свойство Подчиняющий.

Клинок стража

В этом примере Паладин в начале своего приключенческого пути находит *Оружие предупреждения (Двуручный меч) [Weapon of Warning (Greatsword)]* — Необычный магический предмет. Каждый раз, когда оружие развивается, узоры в виде щитов, выгравированные на клинке, становятся всё более замысловатыми.

Изучающий (Редкий). Мастер решает, что оружие развивается до Редкого предмета и получает свойство Изучающий, поскольку Паладин улучшила свои исследовательские навыки, чтобы лучше различать потенциальные угрозы.

Устойчивый (Очень редкий). Когда Паладин защищает своих спутников от инфернальных сил, Мастер решает, что оружие развивается снова, становясь Очень редким и получая свойство Устойчивый. Мастер выбирает Огонь в качестве типа урона, к которому оружие даёт Сопротивление, поскольку это подходит к тематике.

Всевидящий (Легендарный). Мастер решает, что оружие развивается в последний раз, становясь Легендарным и получает свойство Всевидящий. Он определяет, что это — символ превращения Паладина в образец бдительной защиты.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ГРОБНИЦА ТЕНЕВЫХ ЗМЕЙ



Приключение для персонажей 1-го уровня

Это приключение рассчитано на одну-две игровые сессии. Оно может происходить в любом регионе, где есть леса и пещеры.

Ключевые моменты сюжета

Следующая информация критически важна для сюжета:

Планы Венджера. Персонажи получают таинственное послание от Венджера (см. главу 6) — дьявольского мага, который приглашает их на поиск сокровищ в Гробницу теневых змей. На самом деле Венджер желает проверить, могут ли персонажи быть полезными для реализации его планов.

Побег из гробницы. Персонажи проникают в гробницу и обнаруживают множество павших героев, ранее пытавшихся завладеть сокровищами Венджера. Если персонажи выживут, они смогут оставить себе найденные магические предметы и заинтересуют мага. Если они погибнут, их кости останутся в гробнице навсегда.

Подготовка

Прежде чем проводить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Прочтите раздел «Предыстория приключения». Вы также можете прочесть описание Царства Теней в «Руководстве Мастера» или на D&D Beyond.

Шаг 2. Просмотрите область T12 и ознакомьтесь с таблицей «Отчаяние Царства Теней» в описании Царства Теней в «Руководстве Мастера». Если использование эффектов этой таблицы в области T12 покажется слишком сложным, пропустите их.

Шаг 3. Сделайте копии раздаточных материалов «Кусочек змеиной головоломки». Вам нужно будет раздать их игрокам в определённые моменты приключения.

Шаг 4. Отложите для себя следующие блоки статистики из «Бестиария» или на D&D Beyond:

Ворг [Worg]

Оживлённый доспех [Animated Armor]

Тень [Shadow]

Упырь-лацедон [Ghoul, Lacedon]

Животные:

Гигантский паук [Giant Spider]

Гигантский паук-волк [Giant Wolf Spider]

Паук [Spider]

Предыстория приключения

Дьявольский бессмертный маг Венджер плетёт сложные замыслы по всей мультивселенной D&D, накапливая мощь и сокрушая своих врагов. Некоторые его замыслы предполагают объединение или противостояние героям, которыми он манипулирует ради достижения собственных целей.

Чтобы выявить героев, которые могут пригодиться в реализации своих будущих планов, Венджер построил по всей мультивселенной испытательные полигоны — гробницы. Когда подвиги искателей приключений привлекают внимание мага, он приглашает их завладеть сокровищами внутри гробниц. Венджер часто предлагает героям исследовать множество гробниц, прежде чем убедится в их полезности.

Сокровища реальны, и хотя маг и считает их количество незначительным, искателям приключений может показаться совсем иначе. Однако места, где хранятся богатства, смертельно опасны и стали последним пристанищем для многих искателей приключений, не прошедших испытаний Венджера.

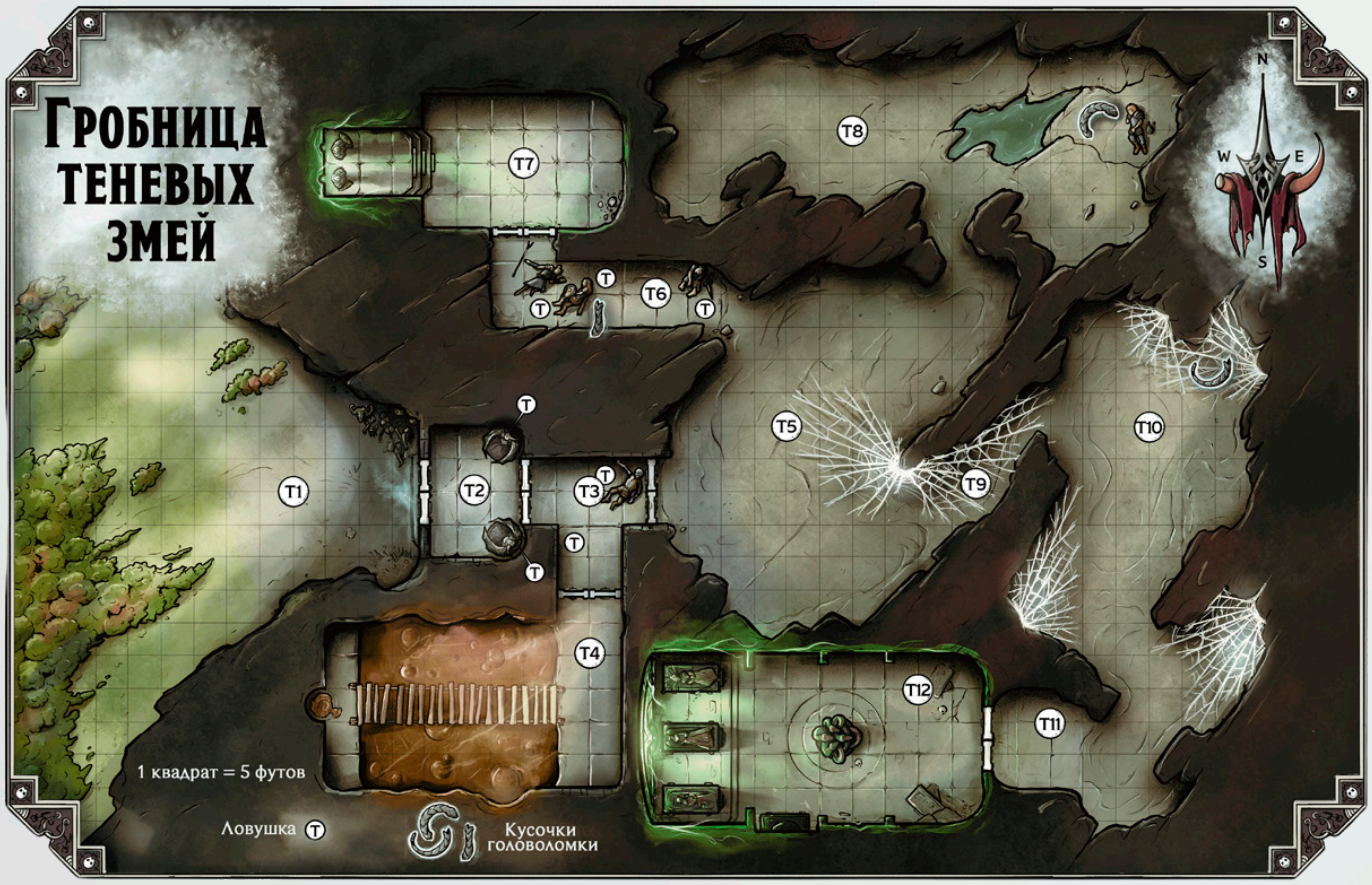
Одной из первых построенных им гробниц является Гробница теневых змей. Она расположена в пещере на Материальном плане вблизи пересечения с Царством Теней, поэтому её окрестности странные и мрачные. В гробнице обитают смертоносные чудовища и ловушки. Выживание в ней — первый шаг к завоеванию уважения Венджера.

Зацепки приключения

Для этого приключения персонажам достаточно знать лишь то, что могущественная особа бросила им вызов — исследовать Гробницу теневых змей и найти сокровища. Вы можете прямо указать, что их пригласил Венджер, либо скрыть его личность, позволив персонажам самостоятельно выяснить, кто создал гробницу, в процессе исследований или даже после завершения приключения.

Если вы хотите сильнее заинтересовать членов группы, используйте одну из следующих зацепок, чтобы затянуть их в сюжет:

Смертельное соперничество. Персонажи ввязались в соревнование с другой группой и желают доказать превосходство своих навыков. Возможно, группа работает на одну из магических фракций, описанных в главе 4, и хочет завладеть сокровищами гробницы раньше остальных. А может, персонажи узнали, что их соперники по выполнению заданий тоже направляются к гробнице, и герои надеются обогнать их. Это всё детали, и какими бы они ни были, группа может получить сокровища — и повод похвастаться, — если переживёт Гробницу теневых змей.



Карта Гробницы теневых змей

Когда-то в сердце Венджера было место доброте. Я верю, что она может вернуться вновь, но пока будьте настороже. Он доказал, что является настоящим исчадием.

Алустриэль

Впечатление покровителя. Персонажи налаживают отношения с могущественным покровителем, который мог бы спонсировать их дальнейшие приключения. Возможно, они хотят впечатлить потенциального покровителя — например, одного из тех, что описаны в главе 3, — или пытаются укрепить зарождающиеся отношения с ним. Так или иначе, объект их внимания обожает магические предания и истории о приключениях. Победа в Гробнице теневых змей наверняка привлечёт внимание покровителя и докажет способности персонажей.

Начало приключения

Персонажи получают сообщение от Венджера. Оно может быть доставлено немагическим образом, например письмом через курьера, или же магическим — с помощью заклинаний *Волшебные уста [Magic Mouth]* или *Заданная иллюзия [Programmed Illusion]*.

Если ваши игроки стремятся поскорее сыграть в приключение, в котором есть Венджер, подумайте о том, чтобы начать с заклинания Заданная иллюзия (Сл спасброска заклинаний 19), которое срабатывает, когда персонажи оказываются в лесу, где расположена гробница. Когда иллюзия активируется, персонажи видят крылатое однорогое исчадие, сидящее верхом на летящей чёрной лошади. Оно налетает сверху и произносит сообщение низким, гулким голосом, прежде чем снова улететь.

Если путь до гробницы неблизкий, включите в сообщение необходимые указания:

> «Будущие герои! Если жаждете славы и сокровищ, примите этот вызов. Моя Гробница теневых змей построена неподалёку, в пещере беспросветного мрака. Отыщите каменные двери со змеёй, внутри скрывается то, что вы ищете».
>
> «С нетерпением жду героев, достойных богатств моей гробницы. Многие находят там ужасную смерть, но, возможно, вам повезёт больше. Испытайте свою доблесть в моей гробнице, и, быть может, однажды мы встретимся вновь, что очень поможет нам всем».

Если сообщение Венджера доставлено в письменном виде, оно подписано заглавной буквой «В».

Путь к гробнице

Опишите путешествие к Гробнице теневых змей следующим образом:

> Вы добираетесь до гробницы быстро и без происшествий. По мере того, как вы углубляетесь в лес, растительность становится гуще, а признаки того, что рядом кто-то живёт или вообще ходит здесь, встречаются всё реже. Вскоре перед вами возвышается холм, разевающий на вас свою пасть — мрачную пещеру. Должно быть, это и есть пещера из сообщения!

Вход в пещеру — это область Т1, описанная ниже.

Гробница теневых змей

Гробница теневых змей служила Венджеру площадкой для испытания искателей приключений на протяжении столетий. Прежде чем приглашать туда героев, маг возвращает особенности подземелья в исходное состояние и пополняет хранящиеся там сокровища, чтобы искателей приключений всегда ждали опасности, а тех, кто выживет, — награда. Венджера мало заботят те, кто погиб в гробнице, поэтому он оставляет их тела гнить прямо там.

Особенности гробницы

Гробница теневых змей состоит из помещений с высеченными каменными стенами и естественных пещер. К первому типу относятся области Т2, Т3, Т4, Т6, Т7, Т11 и Т12, а ко второму — Т1, Т5, Т8, Т9 и Т10.

Гробница имеет следующие дополнительные особенности.

Потолки

Высота потолков в пещерах достигает 30 футов. Потолки каменных залов находятся на высоте 20 футов.

Двери

Двери сделаны из камня и не заперты, за исключением двери, ведущей в склеп (область Т11), которая заперта с помощью головоломки со змеёй, описанной в разделе «Змеиная головоломка».

Павшие искатели приключений

По всей гробнице лежат тела искателей приключений, погибших от здешних опасностей. Эти павшие герои могут быть любых видов, подходящих для вашего сеттинга, — например, дварфами, людьми и орками. В описаниях областей есть визуальные подсказки о том, как именно погибли искатели приключений. Любой персонаж, заметивший павшего, может действием Изучение осмотреть тело и совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15. При успехе он понимает, что виновником смерти стала ловушка неподалёку или чудовище, как в области Т8.

Освещение.

В каменных залах гробницы и на входе в неё есть светильники в форме теневых змей, которые излучают в этих областях Тусклый свет. Внутренние пещеры гробницы — это области Тьмы; их описания предназначены только для персонажей, способных видеть в темноте.

Змеиная головоломка

Мозаика на двустворчатой двери, ведущей в склеп, в области Т11 идентична мозаике на двери в области Т1. Мозаика изображена ниже. На каждой из них изображена стилизованная теневая змея. Однако на мозаике на двери склепа не хватает трёх обсидиановых частей, собирающихся в змею. Эти части раскиданы по всей гробнице.

Они находятся в областях Т6, Т8 и Т10, указанных на карте. Каждая часть головоломки сделана из обсидиана и стоит 10 ЗМ. Персонаж, рассматривающий любую из них, понимает, что это фрагмент обсидиановой мозаики, идентичной той, что находится на двери в гробницу. Члены группы должны правильно вставить части головоломки в разрушенную мозаику (или обойти головоломку; см. область Т11), прежде чем смогут войти в склеп.

Стены

Стены пещер состоят из земли и толстых корней деревьев. Стены каменных залов сделаны из цельных каменных плит.



Мозаика со змеёй

Области гробницы

Следующие области обозначены на карте 1.

Т1: Вход в пещеру

Когда персонажи будут готовы войти в пещеру, описанную в разделе «Путь к гробнице», прочитайте или перефразируйте текст ниже:

> Три нескладных, похожих на волков зверя бродят вокруг этого широкого входа в пещеру, глядя на вас своими красными злобными глазами. Серый свет, исходящий от светильников, отражается от обсидиановой мозаики на двустворчатой двери в задней части входа в пещеру. На мозаике изображена S-образная змея.

Здесь бродят три **Ворга [Worg]**, начинающих бой тогда, когда группа углубляется на 10 футов в пещеру.

Не так давно они поселились у входа в пещеру, полагая, что обитающие за дверью существа будут периодически выходить наружу и становиться сытной трапезой для чудовищ. Персонажи — первые потенциальные жертвы воргов, и голодные существа будут сражаться не на жизнь, а на смерть. Чудовища ничего не знают о Венджере и не интересуются назначением гробницы.

Мозаика со змеёй. Ширина и высота обсидиановой мозаики со змеёй на двустворчатой двери составляют один фут. Она идентична мозаике, которую персонажи должны восстановить, чтобы открыть дверь со змеиной головоломкой в области Т11.

Т2: Вход в гробницу

> На западной и восточной стенах этого зала есть двустворчатые двери. По обеим сторонам от пути, ведущего вглубь храма, стоят две одинаковые статуи. Каждая из них имеет высоту семь футов и изображает зловеще ухмыляющегося однорогого крылатого мужчину в мантии.

Эти статуи изображают **Венджера [Venger]**, и его без проблем узнает любой персонаж, знакомый с ним. Любой же герой, незнакомый с магом, может действием Изучение осмотреть статую и пройти проверку Интеллекта (История или Религия) Сл 10, чтобы попытаться опознать образ.

Статуи-ловушки. Статуи являются магическими ловушками. Когда существо впервые оказывается в пределах 5 футов от статуи, она говорит глубоким, властным голосом: «Сожми мою руку, чтобы получить дар».

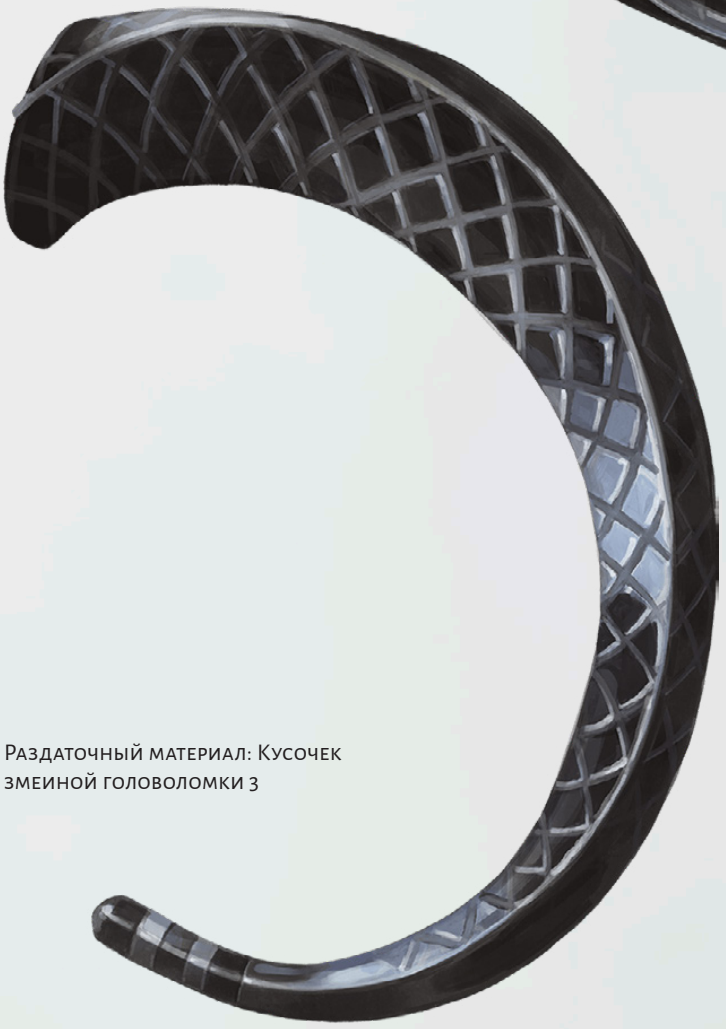
Если существо следует этому указанию, из статуи вырвется огненный разряд энергии, и оно совершает спасбросок Ловкости Сл 12, получая 5 (1к10) урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе. Независимо от результата группа слышит смех и кричащий магический голос статуи: «Не жди одолжений!». Каждая статуя срабатывает только один раз.

Раздаточный материал: Кусочек змеиной головоломки 1



Раздаточный материал: Кусочек змеиной головоломки 2

Раздаточный материал: Кусочек змеиной головоломки 3



Обнаружение ловушек. Заклинание *Обнаружение магии [Detect Magic]* покажет ауру магии школы Воплощения вокруг статуи. Действием Поиск существо в пределах 5 футов от статуи может осмотреть её и, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, заметить, что от её руки исходит тепло. Ловушки невозможно обезвредить, но их можно избежать — достаточно просто не выполнять их указание.

Т3: Смертоносный коридор

На полу этого коридора растянулся иссохший труп в ржавых доспехах. Обруч на его голове выглядит будто новый и поблёскивает в свете светильников, а из его тела торчит змеевидный клинок. Двустворчатые двери ведут на восток, запад и юг.

Этот Т-образный коридор ведёт вглубь гробницы.

Ловушки с лезвиями. В этом коридоре находятся две нажимные пластины, как указано на карте. Когда существо впервые за ход наступает на нажимную пластину или начинает свой ход на ней, в соседней стене открывается щель, и в сторону существа летит змеевидный клинок. Существо на пластине должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 3 (1к6) Рубящего урона. Каждая ловушка срабатывает один раз за ход. После того как ловушка сработает трижды, она перестаёт функционировать.

Обнаружение и обезвреживание ловушек. Действием Поиск существо может осмотреть участок пола, образующий нажимную пластину, и, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружить нажимную пластину. Подложив под пластину Железный шип или подобный объект, персонажи смогут предотвратить срабатывание ловушки.

Павший искатель приключений. Всё снаряжение павшего искателя приключений, за исключением обруча, помято и непригодно для использования.

Сокровища. Обруч на голове трупа представляет собой *Обруч сжигания [Circlet of Blasting]*.

Т4: Грязевая яма

Большую часть этого зала занимает большая яма с бурлящей грязью, над которой поднимаются видимые волны жара. Через неё перекинут шаткий мост из цепей и гниющих деревянных досок.

Этот мост является Труднопроходимой местностью. Когда существо впервые за ход наступает на мост или начинает на нём свой ход, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе упадёт в грязевую яму. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Грязевая яма. Область грязевой ямы действует как яма с зыбучим песком глубиной 10 футов (см. *«Руководство Мастера»*), но опасность также представляет горячая из-за подземного источника грязь в ней. Все существа, начинающие свой ход в грязи, получают 3 (1к6) урона Огнём.

Сокровища. Западная ниша заполнена мусором, покрытым засохшей грязью. Её тщательный обыск занимает 1 минуту и позволяет найти *Зелье огненного дыхания [Potion of Fire Breath]*.

Т5: Логово паучат

В этой огромной тёмной пещере прохладный и сырой воздух. Пол в центре и вход в туннель, ведущий на восток, покрыты густой паутиной. Из восточной стены рядом с входом в туннель торчит бугристый кокон из паутины шириной в пять футов.

В центре этой пещеры в паутине скрываются шесть молодых гигантских пауков (используйте блок статистики **Гигантского паука-волка [Giant Wolf Spider]**). Это потомство гигантских пауков из области Т10. Персонаж, который действием Поиск осматривает паутину и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 17, замечает их.

Как только персонаж приблизится к паутине на 10 футов, из неё появятся пауки и начнут бой. Они сражаются насмерть.

Паутина. На покрытые паутиной области, указанные на карте, действуют правила угрозы паутин (см. *«Руководство Мастера»*).

Кокон. В коконе на восточной стене находятся не вылупившиеся паучьи яйца. Кокон имеет КЗ 10; 8 Хитов; Уязвимость к урону Огнём; Иммунитет к Колющему урону, урону Ядом и Психической энергией. Он не пострадает, если паутина вокруг него будет уничтожена.

Через десять минут после того, как персонаж впервые войдёт в эту область, из яиц появятся четыре **Паука [Spider]**. Они бросаются на персонажей, едва завидев их.

Т6: Длинный коридор

На полу этого коридора лежат три трупа, из которых торчат дротики. Тело в центре сжимает в руке блестящий чёрный объект.

Пол здесь забрызган кровью.

Ловушки с дротиками. В этом коридоре находятся три нажимные пластины, как указано на карте. Каждая из них активирует ловушку с отравленными дротиками (см. *«Руководство Мастера»*).

Павшие искатели приключений. Снаряжение искателей приключений помято и непригодно к использованию.

Кусочек змеиной головоломки. Тело в центре коридора сжимает фрагмент мозаики со змеёй из области T11. Когда персонажи найдут его, покажите им раздаточный материал «Кусочек змеиной головоломки 1».

T7: Зал доспехов

На возвышении в западной части этой пещеры покоятся два комплекта сверкающих лат. Каждый установлен на подставку, деревянное основание которой украшено серебряной филигранью. К возвышению ведёт несколько ступеней.

Оба комплекта брони являются **Оживлёнными доспехами [Animated Armor]**. Как только персонаж окажется в пределах 5 футов от ступеней, доспехи начнут бой.

Оказавшись в пределах 5 футов от оживлённого доспеха, персонаж замечает печать на нагруднике, изображающую зловеще ухмыляющееся лицо однорогого исчадия, такое же как у статуй Венджера в области T2.

Сокровища. В деревянном основании каждой стойки для доспехов есть по небольшому ящику. Оба заперты на замок. Действием Использование персонаж, использующий Воровские инструменты, может взломать их, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 15.

В ящике южной подставки лежат два обсидиановых камня стоимостью 10 ЗМ каждый. В ящике северной — *Сумка фокусов (рыжая) [Bag of Tricks (tan)]*.

T8: Логово лацедонов

По стенам этой широкой пещеры стекает вода, образующая мутное озерцо шириной в десять футов. К востоку от него лежит тело с одной рукой, рядом с которым поблёскивает блестящий чёрный объект. С западной стороны пещеры доносится странное бульканье.

Здесь скрываются два **Упыря-лацедона [Lacedon Ghoul]**. Один из них жуёт оторванную от тела, лежащего в северо-восточном углу, руку в западной нише. Другой находится под водой в озерце, ожидая в засаде чужаков.

Как только персонаж подходит на 5 футов к павшему искателю приключений или оказывается в 25 футах от западной стены, упырь, находящийся под водой, выпрыгивает из озера и начинает бой. Звуки сражения привлекают внимание упыря из западной ниши. Он отбрасывает обглоданную руку и присоединяется к схватке.

Павший искатель приключений. Упыри убили искателя приключений и лакомились его трупом, теперь покрытым следами укусов. Снаряжение погибшего помято и непригодно к использованию.



В глубинах гробницы скрываются огромные мохнатые пауки, поджидающие неподготовленных искателей приключений, чтобы поживиться ими.

Мутное озеро. Озеро имеет глубину 5 футов и наполнено прохладной минеральной водой.

Кусочек змеиной головоломки. Рядом с телом лежит фрагмент змеиной мозаики из области T11. Когда персонажи найдут его, покажите им раздаточный материал «Кусочек змеиной головоломки 2».

T9: Туннель в паутине

Пол, стены и потолок этого туннеля покрыты густой паутиной.

На пространство этого туннеля действуют правила угроз паутин (см. *«Руководство Мастера»*).

T10: Паучье гнездо

Из западного хода в эту длинную пещеру торчит густая паутина. На полупрозрачных холмах паутины на севере и юге сидят два огромных паука с мохнатыми лапами. На северо-восточной стене в паутине висит отрубленная рука, сжимающая блестящий чёрный объект.

Здесь находятся два **Гигантских паука [Giant Spider]**: один в северо-восточном углу, другой в нише на юго-востоке. Они нападают, как только персонажи входят в эту пещеру.

Пауки голодны и сражаются насмерть. Они давно съели тело, от которого осталась лишь отрубленная рука.

Кусочек змеиной головоломки. В отрубленной руке лежит фрагмент змеиной мозаики из области T11. Когда персонажи найдут его, покажите им раздаточный материал «Кусочек змеиной головоломки 3».

T11: Дверь со змеиной головоломкой

Каменные двустворчатые двери в западной части этого зала украшены мозаикой, похожей на ту, что находится снаружи гробницы. Однако на месте, где на входе была обсидиановая S-образная змея, пусто. Эта пустота мягко освещается голубыми линиями.

Магический замок на этой двери связан с мозаикой. Светящиеся линии в пустоте мозаики пульсируют магией.

Мозаика со змеёй. Ширина и высота мозаики составляют один фут. Чтобы открыть дверь, нужно поместить три недостающих фрагмента обсидиановой змеи на свои места. Они находятся в длинном коридоре (область T6), в логове лацедонов (область T8) и в паучьем гнезде (область T10).

Кроме того, персонаж может действием Магия обвести светящиеся линии и сымитировать правильное размещение фрагментов. Делающий это персонаж должен совершить проверку Интеллекта (Тайная магия) Сл 18. При успехе дверь открывается.

T12: Теневой склеп

Перед вами возвышается центральная статуя высотой восемь футов, вокруг которой вьются призрачные теневые щупальца чёрного цвета. Она выполнена из гранёного обсидиана и изображает переплетённых змей, головы которых тянутся вверх, к потолку. На возвышении на западе стоят три саркофага. Их мраморные крышки украшены барельефами покоящихся воинов.

В этом помещении скрываются три **Тени [Shadow]** — по одной в каждом из саркофагов. Как только персонаж направляется к западу от змеиной статуи, Тени появляются и начинают бой.

Они появились из тел искателей приключений, убитых Венджером за предательство. Затем маг привязал Тени к этой комнате. В качестве жестокой шутки Венджер соорудил для тел искателей приключений богато украшенные саркофаги и поместил их здесь, дразня Тени перспективой вечного покоя.

Змеиная статуя. Венджер создал змеиную статую и наделил её магией Царства Теней. В результате из-за неё комната действует так, словно находится в этом плане. Статуя также придаёт теням змеиный облик.

Персонаж, входящий в эту комнату, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10, иначе окажется под воздействием отчаяния. Совершите бросок по таблице «Отчаяние Царства теней» из *«Руководства Мастера»*, чтобы определить форму отчаяния.

Статуя имеет КЗ 15, 18 Хитов и Уязвимость к урону Излучением. Если Хиты статуи снижаются до 0, Царство Теней перестаёт воздействовать на эту комнату, а все эффекты отчаяния на персонажах немедленно заканчиваются.

Персонаж, совершающий действие Изучение, чтобы осмотреть статую, и преуспевающий в проверке Интеллекта (Тайная магия) Сл 15, понимает, как именно статуя воздействует на комнату, и делает вывод, что её связь с Царством Теней даёт ей Уязвимость к урону Излучением.

Сокровища. Крышки саркофагов сделаны из цельного мрамора. Персонаж может действием Использование совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 12, поднимая одну из крышек при успехе.

Внутри каждого саркофага покоятся иссохшие останки искателя приключений, чьё снаряжение заржавело и непригодно к использованию. В северном саркофаге также лежит гелиотроп стоимостью 50 ЗМ. В центральном саркофаге лежит *Куб вызова [Cube of Summoning]*. В южном саркофаге лежат три бирюзы стоимостью 10 ЗМ каждая.

Заключение

Когда персонажи закончат исследование Гробницы теневых змей, наградите каждого персонажа 100 опыта за завершение приключения. К концу приключения у членов группы должно быть достаточно Опыта для получения 2-го уровня. Если вы используете систему развития персонажа, не основанную на Опыте, персонажи получают следующий уровень сразу после победы над тенями в склепе.

Если персонажи выживают в Гробнице теневых змей, Венджер замечает их высокие навыки. Он следит за группой на протяжении всего их приключенческого пути и может бросить им вызов — предложить исследовать другие, созданные им гробницы, разбросанные по всей мультивселенной.

Подземелья из нескольких опубликованных D&D-приключений можно легко переделать в такие гробницы. Например, храм из приключения 4-го уровня «Воля Оркуса» из сборника *«Чертоги драконов»*, культистов Оркуса в котором можно заменить на льстивых приспешников Венджера. Гробницу девяти богов из *«Гробницы Аннигиляции»*, предназначенную для искателей приключений 9-го уровня, можно также переосмыслить как творение Венджера, а не лича Ацерерака. Гробницу заблудших душ из книги *«Векна: Накануне падения»* — ещё одно подземелье, созданное Ацерераком, — можно использовать для персонажей 16-го уровня. Вы также можете создать новые гробницы, которые Венджер предложит исследовать персонажам.

На ваше усмотрение, после того как персонажи переживут опасности нескольких гробниц, маг может предложить им загадочные миссии: найти предмет, остановить или доставить партию товаров или обеспечить защиту общественному деятелю. Всё это должно работать на попытки Венджера помешать Лиге недоброжелателей — одиозному сборищу жадных до власти злодеев под предводительством бывшего приспешника Венджера, человека-мага Келека. Персонажам нельзя доверять Венджеру, но они могут браться за предложенные им миссии (всегда хорошо оплачиваемые) из любопытства, а может, и планируя его предать.



Тени, ныне населяющие склеп, когда-то были героями, предавшими Венджера.



Магия без границ

«Неудержимая магия» даёт игрокам и Мастерам возможность овладеть легендарной магией и создавать наполненные мистическими силами миры. Книга включает в себя опции подклассов, черт, связанных с фракциями, бестиарий, а также инструменты для проведения магических дуэлей и создания целых сообществ заклинателей.

В КОМПЛЕКТ ВХОДИТ

- 8 магических подклассов
- Развитие магических предметов
- 10 магических предысторий
- 9 фракций с наградами за Славу
- 19 магических противников
- Миссия 1 уровня от Венджера

Для использования совместно с пятой редакцией *«Книги игрока»* (2024), *«Руководства Мастера»* (2024) и *«Бестиария»* (2025)

WIZARDS OF THE COAST

ISBN: 978-0-7869-7006-3
9 780786 970063 54999 EAN
Sug. Retail: US $49.99
Printed in China D60310000

DUNGEONSANDDRAGONS.COM